

Hochschule Hannover
Fakultät III – Medien, Information und Design
Abteilung Information und Kommunikation
Studiengang Informationsmanagement (BA)

Nutzungsformen digitaler Spiele im Kontext öffentlicher Bibliotheken

Erstellung eines Konzepts zur Verknüpfung digitaler & analoger
Spielstrategien

Bachelorarbeit

vorgelegt von:
Claudia Heitfeldt

Erstprüfer: Prof. Dr. Thomas J. Schult
Zweitprüfer: Dipl. Instru. Mu. Christoph Deeg
Hannover, Januar 2016

Abstract

Die Aufnahme von Computerspielen in den Bibliotheksbestand stellt viele Einrichtungen vor neue Herausforderungen, da diese Medien vermehrt nicht in physischer Form vertrieben werden. Welche grundlegenden Überlegungen kommen auf Bibliotheken und ihre Mitarbeiter zu, wenn sie Konzepte zum Einsatz digitaler Spiele erarbeiten und mit diesen Medien erfolgreich arbeiten wollen? Anhand von Best-Practice-Beispielen werden innovative Ideen aufgezeigt, die abseits eines reinen Verleihkonzepts Bibliotheken in Spiel- und Lernorte verwandeln, in denen alle Medien gleichberechtigt als Informationsträger nebeneinander eingesetzt werden. Ausgehend von der Geschichte der Computerspiele über die Beleuchtung der Zusammenhänge zwischen der Nutzung digitaler Spiele und der Steigerung von (Lern-)Kompetenzen zeigt diese Arbeit abschließend ein Konzept, wie digitale und analoge Spielstrategien verknüpft und Nutzern ein einzigartiges Spielerlebnis im Bibliotheksraum geboten werden kann.

Inhalt

Abbildungsverzeichnis	III
1 Einleitung	1
2 Grundlagen und Bedeutung des Spiels	2
3 Computerspiele	4
3.1 Geschichtlicher Hintergrund.....	5
3.2 Nutzung und Nutzergruppen.....	8
3.3 Gaming und Lernen	11
4 Gaming in Bibliotheken in Deutschland	17
4.1 Best-Practice-Beispiele im bibliothekarischen Gesamtkontext	22
4.1.1 Konzept der Stadtbibliothek Wolfsburg	22
4.1.2 Die „Spielunke“ der Stadtbibliothek Neuss	24
4.1.3 „Play-It“ in der Mediothek Krefeld	25
4.2 Neue Ideen zur Nutzung von Gamification-Elementen	26
4.2.1 Zombies in der Stadtbibliothek Köln	26
4.2.2 Actionbound / Biparcous	28
5 Konzeptentwicklung zur Verknüpfung analoger und digitaler Spielstrategien	32
5.1 Analyse des digitalen Spielablaufs	34
5.2 Umsetzung in der Bibliothek	35
6 Fazit	38
Literaturverzeichnis	39
Eidesstattliche Erklärung	42
Anlagen	43

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1 - Historische Entwicklung der Computerspiele.....	5
Abbildung 2 - Nutzer digitaler Spiele in Deutschland.....	9
Abbildung 3 - Spiele-Hardware in Deutschland.....	10
Abbildung 4 - Das Modell des Flow-Erlebens nach Csíkszentmihályi.....	12
Abbildung 5 - Progress Wars	16
Abbildung 6 - Einstellung der Privatsphäre bei Lemontree.....	31
Abbildung 7 - Zielerreichungsgrad Lemontree	31
Abbildung 8 - Werbemittel Lemontree	32
Abbildung 9 - Core-loop der Spiele-App "HayDay".....	34

1 Einleitung

Öffentliche und wissenschaftliche Bibliotheken gelten in der Gesellschaft als Orte, an denen Wissen gesammelt und zugänglich gemacht wird. Dies geschieht mehr und mehr nicht nur durch den vorhandenen Bestand an gedruckter Literatur, sondern wird durch weitere Medienformen ergänzt. Während CDs, DVDs und analoge Spiele als zusätzliches Angebot zur Freizeitgestaltung inzwischen zum Standardrepertoire von Bibliotheken gehören, fällt es vielen Einrichtungen schwer, dem Medium Computerspiel Raum zu geben¹. In vielen Fällen ist dies darin begründet, dass Computerspiele häufig als Zeitverschwendung angesehen werden, bei denen Menschen allein vor einem Bildschirm sitzen und für die Außenwelt nicht sichtbar produktiv sind. Zudem sind viele Beschäftigte in Bibliotheken mit dem Thema Gaming nicht vertraut, kennen Computerspiele nur aus der medialen Berichterstattung und sind sich der Chancen, die der Einsatz von Computerspielen im bibliothekarischen Kontext bietet, nicht bewusst. Neben der Erschließung neuer Zielgruppen, verändert ein gut durchdachtes Gaming-Konzept auch das Image der Bibliothek und kommt zudem ihrem Informationsauftrag nach, indem sie Menschen mit neuen Medien und ihren Vor- und Nachteilen vertraut macht. Die Komplexität der Computerspielwelt erfordert von den Mitarbeitern² in Bibliotheken mehr Einsatz als die Einführung anderer neuer Medienarten, wenn sie als kompetente Berater für ihre Nutzer Hilfestellung und Hintergrundinformationen bieten wollen.

Die größte Herausforderung für Bibliotheken besteht darin, neben dem Verleih der Spiele Angebote zu generieren, die ein einzigartiges Spielerlebnis erschaffen, welches den Nutzern zeigt, dass das Medium Computerspiel ebenso wertgeschätzt wird, wie alle anderen Medienformen.

¹ Im Folgenden wird der Begriff „Computerspiel“ für jegliche Art von digitalen Spielen verwendet. Hierzu gehören nicht nur PC- und Konsolenspiele, sondern auch Apps für Tablets und Smartphones sowie die Spiele, die digitale und analoge Realität miteinander verknüpfen (z.B. Ingress, ein Alternate/Augmented Reality-Spiel).

² Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen verzichtet. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichwohl für beiderlei Geschlecht.

2 Grundlagen und Bedeutung des Spiels

Der griechische Geschichtsschreiber Herodot beschrieb bereits im 5. Jahrhundert v. Chr. die ersten Spiele des Menschen. Seinen Aufzeichnungen zu Folge wurden zu Zeiten König Atys (ca. 12. Jhd. V. Chr.) in Lydien eine Hungersnot mit Hilfe eines Spiels überstanden (Herodot, 1971, S. 45). Somit kann Spielen, neben Lesen und Schreiben zu einer der ältesten Kulturtechniken gezählt werden.

Eine einheitliche Definition die beleuchtet, welche Elemente ein Spiel ausmachen, oder welche Techniken durch das Spiel erlernt werden können gibt es jedoch nicht. Der niederländischen Historiker Johan Huizinga (1872-1945) prägte den Begriff „Homo ludens“ (der spielende Mensch) und stellt ihn mit dem denkenden Menschen (Homo sapiens) und dem schaffenden Menschen (Homo faber) auf eine Ebene. Zudem erkannte Huizinga, dass im Tierreich keine Trennung zwischen Spielen und Lernen stattfindet, sondern jegliche Verhaltensweisen nur durch das Spiel und nachahmendes Spielen erlernt werden. Seine Definition umfasst sieben Aspekte, die das Spiel charakterisieren: „Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und dem Bewußtsein des „Andersseins“ als das „gewöhnliche Leben“ (Huizinga, 2013, S.37). Spielen fordert und fördert Kreativität, die Gemeinschaft mit anderen wird gestärkt und es dient der Unterhaltung und Entspannung. Vor allem aber lernt der Mensch durch das Spiel Muster und Verhaltensweisen auf eine Art und Weise, die es ihm ermöglicht, diese erlernten Fähigkeiten zu gegebener Zeit im Leben umzusetzen. Laut Huizingas Modell zählen u.a. das Einhalten von Regeln, Geduld, strategisches Denken, Organisation und der Umgang mit Sieg und Niederlage zu den Techniken, die auf spielerische Weise Einzug in das Leben des Menschen halten.

Der Philosoph Bernhard Suits greift mit seiner Aussage: „Ein Spiel bedeutet, aus freien Stücken zu versuchen, unnötige Hindernisse zu überwinden“ in seinem Buch „The Grasshopper – games, life and utopia“ noch den Aspekt der Hindernisse bzw. Aufgaben auf (vgl. Suits, 1978, S. 41 Übers.). Diese führen dazu, dass

Spieler sich motiviert und angeregt fühlen die gestellten Aufgaben zu lösen und daraus ihre Befriedigung zu ziehen.

Auf Grundlage dieser Definitionen hat die Spieleentwicklerin Jane McGonigal vier Kernelemente des Spiels herausgearbeitet, die unabhängig von ihrer Erscheinungsform und ihrem Genre Gültigkeit haben:

1. Jedes Spiel hat ein Ziel, das den Sinn des Spiels vermittelt
2. Jedes Spiel hat Regeln, die die Kreativität und das strategische Denken anregen
3. Jedes Spiel arbeitet mit einem Feedbacksystem zur Motivation, welches dem Spieler verdeutlicht, an welcher Stelle der Zielerreichung er sich im Spiel befindet
4. Jedes Spiel basiert auf dem Prinzip der freiwilligen Teilnahme, die die gemeinsame Basis bildet. Nur dann kann eine mögliche anstrengende und schwierige Aufgabe als erfüllend empfunden werden. Dies bedeutet jedoch auch, dass niemand zur Teilnahme am Spiel gezwungen werden kann, denn nicht alle Menschen spielen gerne (vgl. McGonigal, 2012, S.33f)

3 Computerspiele

Spätestens seit der Auslobung des Deutschen Computerspielepreises durch die Bundesregierung im März 2009 sind Computerspiele als Kulturgut auch offiziell in der Gesellschaft angekommen. Durch den Einsatz von Maschinen können Welten erschaffen werden, die in analogen Spielformen so bisher nicht umgesetzt werden konnten. Gleichzeitig bietet die technische Entwicklung die Chance, vernetzt und gemeinsam mit vielen Spielern standortunabhängig am Spielgeschehen teil zu nehmen. Zudem bietet der technische Fortschritt die Möglichkeit, viel komplexere Spielsysteme zu erschaffen, in dem die Technik dem Spieler hilft, Regeln in dem Moment abzurufen, in dem sie gebraucht werden. Somit können Spiele auch gespielt werden, wenn das Regelwerk nur in Teilen bekannt oder zu Beginn vollständig unbekannt ist (vgl. Neiburger, 2013, ab Min. 6:28). Für viele Nutzer der aktuellen Medien- und Kommunikationstechnologien sind zudem Spiele oft der erste Berührungspunkt mit dem neuen Medium (vgl. Deeg, 2014, S.22). Die Nutzer sind, wie bei analogen Spielen auch, nicht passiv, sondern nehmen aktiv am Spielgeschehen teil, der Unterschied besteht in der Vielzahl der Möglichkeiten, die Computerspiele in diesem Handlungsrahmen bieten. Allen Spielen gemeinsam ist der Zugang: ein Bildschirm, in welcher Form auch immer, präsentiert das Geschehen.

3.1 Geschichtlicher Hintergrund

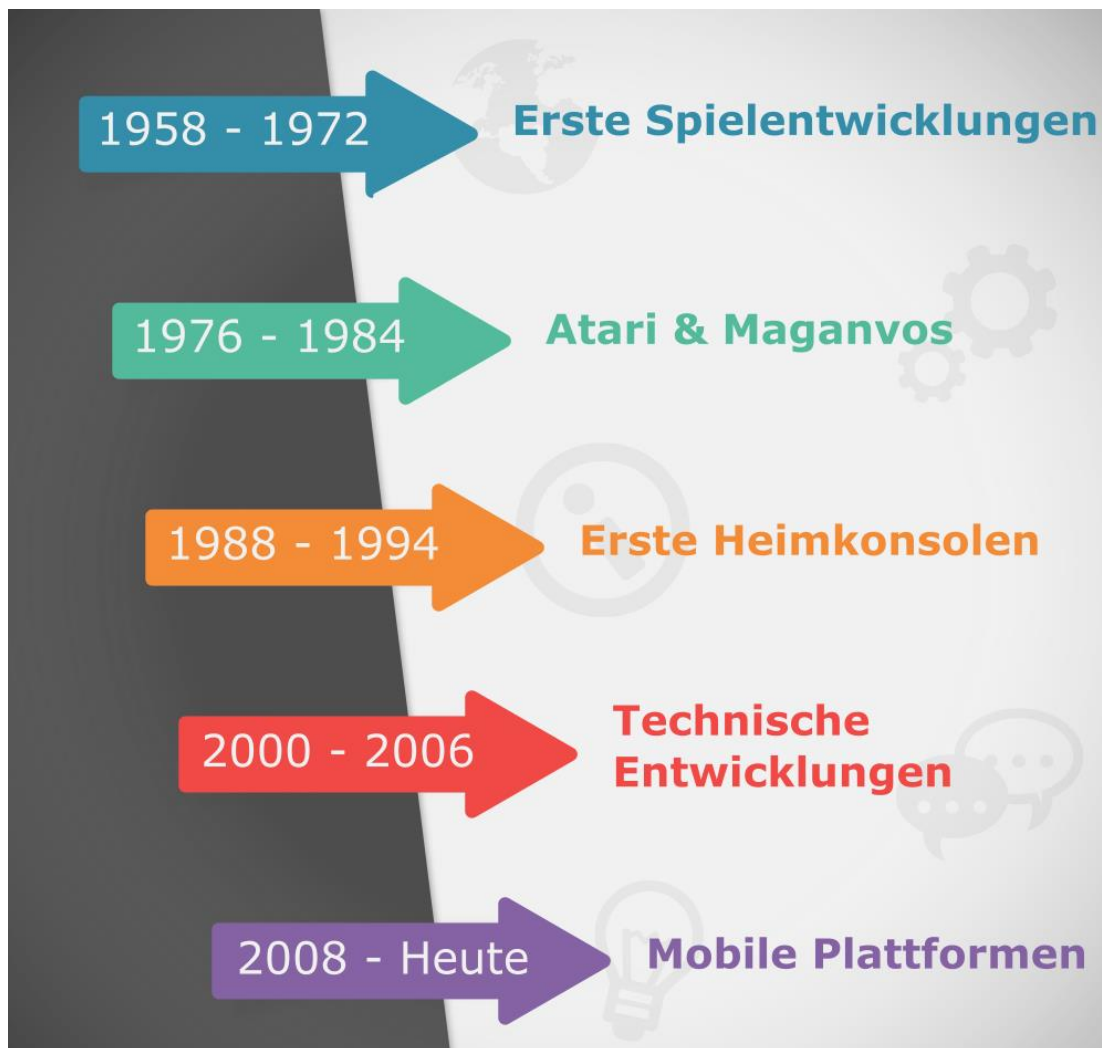


Abbildung 1 - Historische Entwicklung der Computerspiele (eigene Darstellung)

Die ersten Computerspiele wurden bereits Mitte der 1950er Jahre entwickelt. Zu diesem Zeitpunkt dienten sie ausschließlich der Analyse der Rechenleistung der Endgeräte und wurden zu Forschungszwecken an Universitäten genutzt. Mit „Tennis for two“ erfand William A. Higinbotham 1958 das erste Videospiel, bestehend aus einem Analogcomputer und einem Oszilloskop. 1961 veröffentlichte Steve Russell das erste echte Computerspiel „Spacewars“. Beide Spiele sollten die Möglichkeiten der damaligen technischen Entwicklung aufzeigen und dienten weniger dem reinen Spielspaß.

Durch die technische Entwicklung war es Nolan Bushnell im Jahr 1972 möglich, mit der neu gegründeten Firma Atari den Münzspielautomaten „Pong“ auf den Markt zu bringen, der in Spielhallen aufgestellt wurde. Im gleichen Jahr erschien

mit der „Magnavox Odyssey“ die erste Heimkonsole, die bereits 12 Spiele unterstützte. Durch die Verbindung mit dem heimischen TV wurden Konsolen ab diesem Zeitpunkt ein Element der Massenmedien.

Ein Meilenstein war die Veröffentlichung des „Atari 2600“, einer Heimkonsole mit wechselbaren Spielen, die bereits Spielstände speichern konnte und mit Hilfe eines Joysticks bedient wurde. Bis zur Mitte der 1980er Jahre wurde der Markt überschwemmt mit unzähligen Spielen, teils von minderwertiger Programmierung und Qualität, sowie Konsolen unterschiedlichster Hersteller, die versuchten, einen wirtschaftlichen Erfolg mit dem noch jungen Medium zu erzielen. 1983 kam es durch diese Faktoren zum sogenannten „Video Game Crash“, einem Zusammenbruch des Videospielmarkts in Amerika.

Die Computerspielbranche sowie der Markt in Japan hingegen erhielten zeitgleich einen immer stärkeren Zulauf. Mit dem Apple 2 und dem Commodore 64 boten sich den Nutzern nicht nur erweiterte Spielvarianten, sondern zeitgleich auch die Möglichkeit, mit dem Computer Textverarbeitungsprogramme und Programmiersprachen eigenständig zu nutzen. Die Spieler konnten zusätzlich zum eigentlichen Spiel die auf den Disketten gespeicherten Programme zu verändern und zu vervielfältigen, was bei den Modulen für Videospielgeräte nicht möglich war.

Im Jahr 1983 gelang es der Firma Nintendo allerdings mit dem Famicom (Family Computer) auf dem japanischen Videospielmarkt wieder Fuß zu fassen. Zwei Jahre später wurde das System unter dem Namen Nintendo Entertainment System (NES) auch in Europa und Amerika vertreiben. Die beiden Hauptkonkurrenten Sega und Atari brachten Jahren 1986 das Sega Master System und den Atari 7800 auf den Markt, die erstmals Figuren in Pixelgrafik darstellen konnten.

Während Atari mit dem technischen Fortschritt nicht mithalten konnte, teilten sich Sega und Nintendo Anfang der 1990er Jahre den Markt der Konsolenspiele. Mit dem Sega Mega Drive (1988) und dem Super Nintendo (1991) kamen Konsolen auf den Markt, die im Bereich der grafischen Darstellung die bisherige Technik überragten. Zudem veröffentlichten beide Firmen die ersten tragbaren Konsolen (Nintendo GameBoy und Sega Game Gear). Zeitgleich entwickelte sich auch der Computer-Spielemarkt weiter, vor allem durch die Einführung des Personal Computers (PC) von IBM. Aufgrund der offenen Struktur und der austauschbaren

Komponenten war es hier möglich, vor allem im Grafik-Bereich vor den Spielkonsolen neue Maßstäbe zu setzen.

Das Erscheinen der ersten Playstation von Sony und des Nintendo 64 markiert den Eintritt in das „3D-Zeitalter“, denn nun war es möglich, auch Raumtiefen für die Spieler erlebbar zu machen. Im Jahr 2000 waren drei Konsolen auf dem Markt, die sich mit zwei portablen Geräten die Gunst der Nutzer teilten. Nintendos Wii setzte hierbei auf ein neues, kabelloses Steuerungskonzept, während Microsoft mit der Xbox 360 und Sony mit der Playstation 3 die Möglichkeit des Internetzugangs über die Konsole boten, um so den Mehrspieler-Modus fast beliebig erweitern zu können. Mit dieser Konsolengeneration begann auch der Vertriebsweg des Downloads, während bisher die Spiele ausschließlich auf einem physischen Datenträger erhältlich waren.

Die Weiterentwicklungen (WiiU, XboxOne und Playstation 4) zeichnen sich, neben der immer höher entwickelten Grafik, vor allem durch die besseren Möglichkeiten des vernetzten Spielens aus, auch die Anbindung an soziale Netzwerke steigt an. Zeitgleich ersetzen viele neue Konsolen heute andere Medienabspielgeräte wie DVD- oder CD-Player, da sie nicht nur die eigentlichen Spiele, sondern auch zahlreiche andere Speicherformate verarbeiten können.

Die portablen Konsolen der neusten Generation (Nintendo 3 DS und Playstation Vita) erhalten durch den stetig ansteigenden Markt der Smartphone- und Tablet-Spiele große Konkurrenz, sind aber weiterhin bei Nutzern aller Altersklassen beliebt (vgl. zu diesem Kapitel z.B. Pelka, 2011 und Richard, 2001).

Für Bibliotheken ist die Beschäftigung mit der historischen Entwicklung von Computerspielen bedeutsam, da bereits die frühen Jahre der Arcadespiele zeigen, welche soziale Komponente die Spiele besitzen können. Während in diesen Jahren die private Nutzung der Spiele zu Hause noch nicht möglich war, boten Spielhallen einen Platz, den technischen Fortschritt zu erleben und miteinander auszuprobieren. In Zeiten der immer stärkeren Vernetzungsmöglichkeiten müssen Bibliotheken die daraus resultierenden Chancen nutzen, um als „Spielort“ – sei es virtuell oder direkt vor Ort - einen Platz zu bieten, der Kommunikation und gemeinsames Lernen mit Hilfe neuer Medien fördern und Hilfestellung zur angemessenen Nutzung geben kann.

3.2 Nutzung und Nutzergruppen

Der Gesamtmarkt der Computer- und Videospiele in Deutschland verzeichnete im Jahr 2014 eine Umsatzsteigerung um 11% auf 2,67 Milliarden Euro. Besonders der Markt der Online- und Browser Spiele stieg durch die stärkere Nutzung von Mikrotransaktionen (Erwerb von virtuellen Waren und Gütern) auf 260 Mio. Euro (2013: 144 Mio.€) (vgl. Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware, 2014, S. 7 und 12).

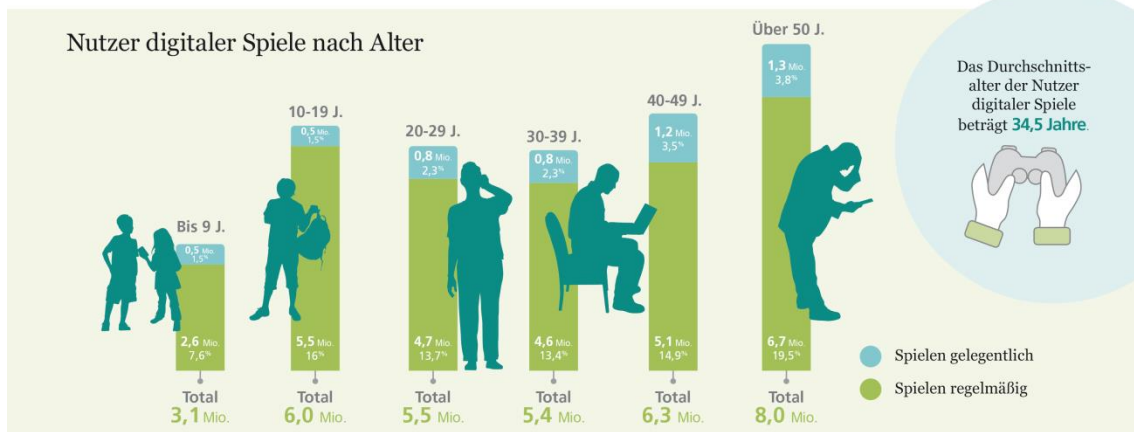
Die Studien des Bundesverbands Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) zeigen, wie sich die Nutzung und die Nutzerzahlen digitaler Spiele in Deutschland entwickeln (vgl. Abb. 1). Demzufolge spielte im Jahr 2014 fast jeder 2. Deutsche Computerspiele, unabhängig von Geschlecht und Bildungsgrad. Der durchschnittliche Spieler ist 34,5 Jahre alt, die größte Spieleranzahl befindet sich jedoch in der Gruppe der über 50jährigen: hier spielen insgesamt 8 Millionen Menschen gelegentlich oder regelmäßig. Innerhalb eines Jahres stieg die Anzahl der Nutzer, die Online- und Browsergames spielen um sieben Prozent, um genau den gleichen Wert erhöhte sich auch die Nutzung von Smartphones (insges. 38%) und Tablets (insges. 45%) zum Spielen. Die Menschen sind also nicht mehr beschränkt auf einen PC oder eine stationäre Konsole, spielen ist inzwischen überall möglich. Die immer leistungsfähigeren Endgeräte führten im Jahr 2014 zu einem Anstieg der Verkaufszahlen im Bereich der Konsolen, nachdem diese Zahl im Jahr 2013 noch leicht rückläufig war, so dass ein Drittel aller Haushalte in Deutschland über eine stationäre und/oder tragbare Spielkonsole verfügt (vgl. Abb. 2). Für die Möglichkeit bei zunächst kostenfreien Spielen Zusatzgüter zu erwerben gaben die Spieler im Jahr 2014 im Durchschnitt 13,93€ aus, mehr als doppelt so viel im Vergleich zum Vorjahr (Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware, 2014, S. 14).

Bibliotheken, die ein Teil der Gaming-Kultur für ihre Nutzer werden wollen, müssen sich der Marktentwicklungen bewusst sein, um bei der Entwicklung einer Gaming-Strategie die Nutzergruppen und deren Bedürfnissen im Blick zu haben.

Nutzer digitaler Spiele in Deutschland 2014



Nutzer digitaler Spiele nach Alter

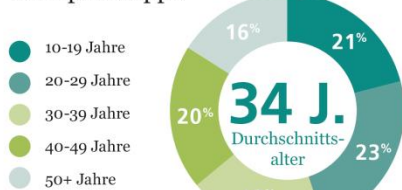


Immer mehr Menschen spielen auf dem Smartphone und Tablet

Anzahl der Nutzer von Spiele-Apps auf Smartphones und Tablets



Altersverteilung der Nutzer von Spiele-Apps



Mehr Nutzer bei Online- und Browser-Spielen



BIU
Bundesverband Interaktive
Unterhaltungssoftware

Quelle: Basierend auf GfK Consumer Panel 2014; 2015 Visualisierung: visualize my

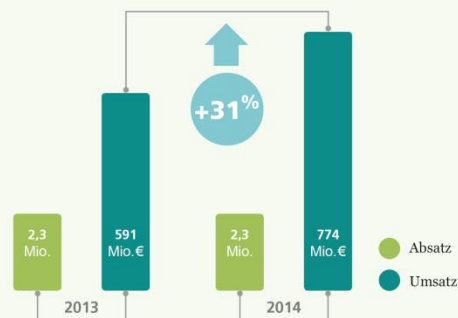
Abbildung 2 - Nutzer digitaler Spiele in Deutschland - <http://www.biu-online.de/de/fakten/marktzahlen-2014/infografik-nutzer-digitaler-spiele-in-deutschland/infografik-nutzer-digitaler-spiele-in-deutschland-2014.html>

Spiele-Hardware in Deutschland

Auf diesen Plattformen spielen die Deutschen



Verkauf stationärer und tragbarer Spielkonsolen



„Der Start der neuen Generation von Spielkonsolen in Deutschland zeigt: Die Geräte sind für die Konsumenten hoch attraktiv. Von der neuen Konsolengeneration geht für die kommenden Jahre ein deutlicher Wachstumsimpuls für die gesamte Spiele-Industrie aus.“

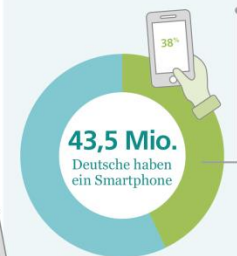


Im Vergleich zum Vorjahr wurden 2014 rund **23%** mehr stationäre Spielkonsolen gekauft.



41% der Tabletbesitzer nutzen ihr Tablet zum Spielen

38% der Smartphonebesitzer nutzen ihr Smartphone zum Spielen



Über ein Drittel aller deutschen Haushalte verfügt über eine stationäre und/oder mobile Spielekonsole und nutzt diese aktiv mehrmals im Monat.

BIU
Bundesverband Interaktive
Unterhaltungssoftware
www.biu-online.de

Quelle: Basierend auf GfK Consumer Panel 2014; 2015 Visualisierung: visualize.my

Abbildung 3 - Spiele-Hardware in Deutschland <http://www.biu-online.de/de/fakten/marktzahlen-2014/infografik-hardware.html>

3.3 Gaming und Lernen

Spielen und Lernen sind Teil der menschlichen Entwicklung. Im Kleinkind- und Vorschulalter sind Sing- und Bewegungsspiele sowie Rollenspiele fest in der Entwicklung und Erziehung eingebunden. Auch im Vor- und Grundschulbereich ist dies bei analogen Brettspielen noch sehr deutlich, hier gibt es eine große Auswahl an Spielen, bei denen die Lernziele klar definiert sind. In den letzten Jahren wuchs die Aufmerksamkeit der Lehrenden, welche Möglichkeiten digitale Spiele für die Entwicklung und den Lernerfolg von Kindern und Jugendlichen bieten. Viele der Fähigkeiten, über die Computerspieler verfügen, sind genau die Fähigkeiten, die häufig von Schülern erwartet werden: hohe Frustrationstoleranz, Ausdauer, Motivation, sich selbst zu verbessern und Erweiterung der eigenen Kompetenzen durch die Überwindung von Herausforderungen. (vgl. Klopfer u. a., 2009).

Der Einsatz von iPads in Schulklassen oder neue Schulformen wie „Quest to learn“ zeigen, welche Fortschritte im Bereich des Lernens gemacht werden können, wenn den Lernenden die Chance gegeben wird, sich auszuprobieren und Fehler machen zu dürfen, all dies verknüpft mit den Lernerfahrungen im Umgang mit unterschiedlichen Medien und technischen Geräten. Besonders die Quest-to-learn-Schule legt Wert auf Lernerfahrungen durch Fehler und die Nutzung von Games motiviert die Schüler, Aufgaben so lange auszuprobieren, bis sie die richtige Lösung gefunden haben (vgl. zu diesem Absatz Quest to learn, o. J.: About Quest to learn). Eine Projektreihe an acht Schulen in Köln zeigte, dass die Motivation der Schüler gestiegen und der Einsatz der iPads als Gewinn betrachtet wird (vgl. Bresges u. a., o.J.).

Mit zunehmendem Alter erfolgt eine von außen vorgegebene Trennung zwischen Arbeit bzw. Lernen und dem Spiel. In weiterführenden Schulen sowie der Erwachsenenbildung findet Spielen als Lernelement kaum mehr Beachtung (vgl. Ritterfeld, Weber, 2006, S. 399 - 413).

Kritische Stimmen in Forschung und Medien führen häufig die Problematik der „gewaltverherrlichenden“ Spiele an (vgl. Mößle, Kleimann, 2009). Der Nutzen, der durch adäquate, gut designte und durchdachte Computerspiele in allen Lernbereichen erzielt werden kann, hängt immer auch stark mit der Einstellung des jeweiligen Vermittlers zusammen. Es ist sicherlich richtig, die Zusammenhänge

zwischen exzessivem Computerspiel und dem Anstieg des Aggressionsverhaltens zu beleuchten. Problematisch wird es, wenn der Blick auf die große Landschaft der Spiele, der dahinterstehenden Kultur und deren Bildungsmöglichkeiten verstellt wird.

Bibliotheken haben hier einen besonderen Auftrag: durch ihre kritische Beschäftigung mit und Veranstaltungen zu dem Thema können sie z.B. Eltern helfen, Computerspiele zu bewerten, deren Faszination zu begreifen und Chancen und Gefahren besser einschätzen zu können. Um dies zu erreichen, muss das Wissen über grundlegende (Lern-)Prozesse im menschlichen Körper vorhanden sein, denn dies schafft v.a. gegenüber Kritikern eine gute Argumentationsgrundlage. Menschen lernen immer dann, wenn sie positive Erfahrungen machen. Zuständig hierfür sind die Botenstoffe Adrenalin, Norepinephrin, Epinephrin und Dopamin. Adrenalin wird durch die Erfüllung einer Herausforderung ausgelöst und lässt den Menschen energiegeladen, optimistisch und motiviert sein. Wenn eine besonders anstrengende Aufgabe gemeistert wurde, lösen die anderen drei Botenstoffe Stolz und Zufriedenheit aus (vgl. McGonigal, 2012, S. 67). Gut durchdachte Computerspiele sprechen genau dieses Belohnungssystem im Gehirn an.

Ein besonderes Glücksgefühl kann lt. dem Psychologen Mihály Csíkszentmihályi durch „das völlige Aufgehen des Handelnden in seiner Aktivität“ entstehen. „Flow“, so bezeichnete er das Gefühl, entsteht dann, wenn die Aufgaben ein klares Ziel und klare Verhaltensregeln aufweisen und auch mit steigendem Schwierigkeitsgrad immer besser beherrscht werden können (vgl. Abb. 4 und Csíkszentmihályi, 1985, S. 58).

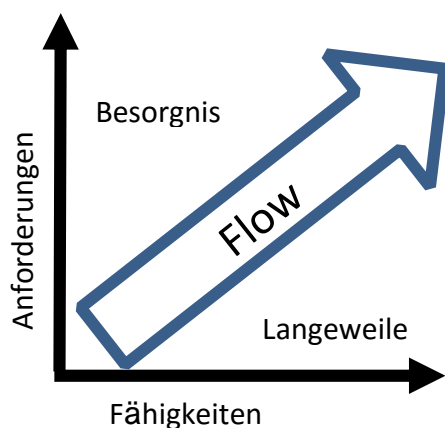


Abbildung 4 - Das Modell des Flow-Erlebens nach Csíkszentmihályi, 1985, S. 75, eigene Darstellung

Im realen Leben ist die Zeitspanne zwischen der erfolgreich verrichteten Arbeit und der darauffolgenden Belohnung (z.B. Beförderung) häufig zu groß, um Flow zu erzielen oder einen Dopaminschub auslösen zu können, wohingegen Computerspiele die Möglichkeit geben, das Gefühl des „Flows“ immer und immer wieder zu erreichen. Belohnungen, die durch das Erforschen der Umgebung ausgelöst werden, sind starke Anreize für das Gehirn. Hierin liegt der Kernpunkt, warum Menschen durch Spiele Dinge lernen, ohne zu merken, dass sie lernen (colleateral learning). Der reine Vorgang des Erkundens besteht laut dem Spiele-Forscher James Paul Gee aus einem vierteiligen Prozess:

1. Erkunden der Umgebung, um festzustellen, welche Aktionen Reaktionen auslösen
2. Aufstellen einer Hypothese über den Nutzen und Sinn einer Sache
3. Erneutes Erkunden der Umgebung mit der Hypothese im Hinterkopf
4. Bewertung der Ergebnisse und Überprüfen der Hypothese, die dann entweder akzeptiert oder abgelehnt wird (vgl. Gee, 2007, S. 90).

Durch die Erkundung lernt der Spieler die Regeln des Spiels, die häufig vorab nicht klar sind, sondern erst im Spielverlauf entdeckt werden müssen. Beim Erkundungsvorgang muss der Spieler Prioritäten setzen, Situationen analysieren und Entscheidungen treffen. All dies geschieht, ohne dass es ein bewusster Vorgang ist, die Struktur des Spiels gibt diese Ziele vor. Der Spieler ist keinem Zwang ausgesetzt, sondern erledigt diese, zum Teil hochkomplexen Aufgaben freiwillig, um erneut den Glückszustand zu erreichen, der durch die Dopamin-Ausschüttung im Körper erzeugt wird. „Das Gegenteil von Spielen heißt nicht Arbeit, sondern Depression“ schrieb der Spielpsychologe Brian Sutton-Smith (Sutton-Smith, 2001, S. 198, Übers.). Spieler setzen all ihre Energie in die Verrichtung der geforderten Tätigkeiten, so dass sie sich trotz der Anstrengung und Arbeit glücklich fühlen.

Wie komplex die Zielerreichung in Computerspielen ist, zeigt Steve Johnson mit der Analyse einer Sequenz aus dem Spiel „The Wind Waker“, einem Teil der „Zelda-Reihe“. Anhand eines einzelnen Ziels auf einer Liste von Aufgaben, be-

schreibt er die mentale To-Do-Liste des Spielers. Der Aufwand, um alle Sekundärziele und mit deren Lösung auch das (kurzfristige) Hauptziel zu erreichen, umfasst im Durchschnitt 40 Stunden. Diese kognitive Arbeit, von Johnson, in Anlehnung an J.P. Gees oben erwähnten Prozess, „telescoping“ genannt, benötigt die Fähigkeit, Ziele hierarchisch zu ordnen, ohne das Hauptziel aus den Augen zu verlieren. Übertragen auf die Wirklichkeit bedeutet dies, dass der Mensch, wenn er diese kognitiven Fähigkeiten im Spiel beherrscht, diese unbewusst auf Alltagshandlungen übertragen kann, ohne klar benennen zu können, woher er diese Strukturierung gelernt hat (vgl. Johnson, 2006, S. 63ff).

Marc Prensky, amerikanischer Autor und Lehrer, benennt fünf Faktoren, welche Dinge und Fähigkeiten Menschen durch Spiele lernen:

1. Wie funktioniert etwas? Dies bezieht sich nicht nur auf die Steuerung des Spiels, sondern auch auf die vollzogenen Tätigkeiten. Simulationsspiele zeigen beispielsweise ein Abbild der Realität, auch wenn der Zeitfaktor hier in der Regel nicht realistisch ist. Aber die Zusammenhänge bei einem Spiel wie z.B. „Sims“, sind denen in der Realität nahe. Im Spiel lernen die Nutzer, wie sie ihren Charakter kontrollieren, wie sie Häuser gestalten und Dinge kaufen und verkaufen und damit ihre Umwelt gestalten.
2. Was ist zu tun und was ist nicht zu tun? Spielerisch wird durch Versuch und Irrtum das Regelwerk erlernt. In den meisten Spielen wird nur die Steuerung zu Beginn erläutert und eine Geschichte erzählt, die auf das Hauptziel hinweist, den Weg dorthin und die Möglichkeiten, wie dieser Weg bestritten werden kann, muss der Spieler sich selbst erarbeiten. Diese Regeln werden von den Spielern auch intuitiv auf ihren Wahrheitsgehalt überprüft, falls sie nicht korrekt erscheinen, wird der Spieler das Interesse verlieren.
3. Warum tun wir etwas? Dieser Faktor ist eng mit den Regeln verknüpft. Hier lernt der Spieler strategisches Denken, Ordnung und Hierarchiegefüge und den Zusammenhang von Ursache und Wirkung. Hierbei helfen ihm Strategien aus dem realen Leben, z. B. dass die Stärke einer Figur in der Regel mit deren Größe zusammenhängt. Hat sie diese Größe nicht, benötigt sie Hilfsmittel, um ein ebenbürtiger Gegner zu sein.
4. Wo passiert etwas? Der Spieler lernt hierbei etwas über die Umwelt und Kultur im Spiel, lernt sich mit anderen Figuren auseinander zu setzen und deren kulturellen Hintergrund zu beleuchten, um mit ihnen interagieren zu können. Ebenso

werden Werte vermittelt, die sich stark an denen des realen Kulturkreises orientieren, oder, falls ein Spiel in einem anderen Kulturkreis entstanden ist, die dementsprechenden Werte. Eine Überprüfung der eigenen Ansichten ermöglicht dem Spieler einen Vergleich zwischen seiner Realität und der seiner Mitmenschen.

5. Der Faktor „Ob“ – auch hier werden wertebasierte Entscheidungen erlernt, die aber tiefgreifender sind, als die offensichtlichen Werte (vgl. Prensky, 2006, S. 64-70).

3.4 Gamification

Gamification bezeichnet den Transfer von Spielelementen auf nicht-spielerische Umgebungen, so die Definition nach Nora S. Stampfl, Unternehmensberaterin und Zukunftsforscherin (vgl. Stampfl, 2012, S. 16).

Ziel von Gamification-Anwendungen ist es, ein höheres Engagement bei allen Beteiligten zu erreichen; gleichzeitig sollen bestimmte Verhaltensweisen durch die Nutzung verändert werden sowie Innovationen vorangetrieben werden. Durch den technologischen Fortschritt treten heute immer mehr Menschen ins Arbeitsleben ein, für die die Mechanismen der Computerspiele Teil ihrer Lebensrealität sind, wodurch sich auch das wachsende Interesse am Thema Gamification erklären lässt.

Das Modell der Verknüpfung spielerischer Elemente mit der Realität ist nicht neu: im Einzelhandel gibt es seit Jahren die Möglichkeit Rabatte zu erhalten, in dem man Punkte, Aufkleber o.ä. sammelt. Wurden diese vor dem Computerzeitalter noch in Heftchen geklebt, so wird heute online gesammelt.

In Schweden hat die Fast-Food-Kette McDonalds eine Variante des Spiels „Pong“ so verändert, dass jeder Nutzer bei einer gewonnenen Runde automatisch einen Gutschein für ein Produkt der Firma erhält. Um den Reiz zu erhöhen, werden die gespielten Runden auf einer großen Leinwand in der Innenstadt übertragen, so dass eine große Zuschauerzahl den Spielablauf verfolgen konnte (vgl. Stampfl, 2012, S. 75). Besonders Unternehmen nutzen Gamification-Mechanismen, um zum Beispiel eintönige und eher wenig motivierende Arbeiten spannender zu gestalten. Aber auch die Einführung neuer Mitarbeiter in die Unternehmensstrukturen wird in einigen Firmen durch ein komplett designtes Computerspiel

simuliert. Jedoch ist die ausschließliche Vergabe von Badges (Abzeichen) und Rewards (Belohnungen) nicht erfolgreich, allein mit diesen Bestandteilen werden die Ziele von Gamification nicht erreicht. Die wichtigsten Mechanismen, um Ziele zu erreichen sind: Herausforderungen, Punkte, Badges, Ranglisten, Feedback und eine Fortschrittsanzeige. All diese Komponenten bringen den Menschen dazu, die Tätigkeiten, die er ausübt, nicht mehr nur als reine Arbeit zu sehen, sondern durch den spielerischen Einfluss freiwillig und eigenverantwortlich sich selbst zu höheren Leistungen zu bringen. Die reine Umsetzung dieser Mechanismen genügt aber nicht, wie die Spielparodie „Progress Wars“ auf humoristische Art verdeutlicht. Hier sind alle o.g. Komponenten vorhanden, allerdings besteht der Sinn des Spiels nur darin, durch Drücken eines Buttons die Fortschrittsanzeige voran zu treiben. Ist diese einmal gefüllt, steigt der Spieler ein Level auf. Die jeweils zu erfüllende Mission wird in reiner Textform dargeboten.

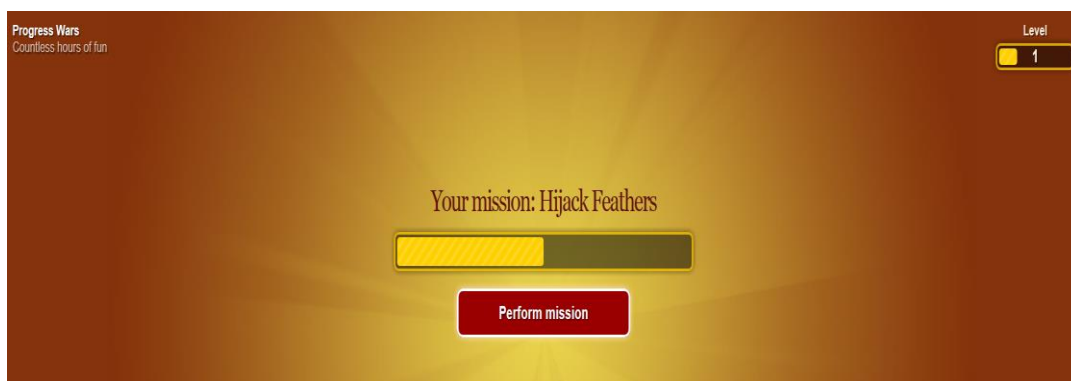


Abbildung 5 - Progress Wars / <http://www.progresswars.com>

Die Entwickler zeigen an diesem Beispiel deutlich, dass es mehr braucht, um eine gelungene Spielanwendung zu entwickeln, auch wenn hier vordergründig alle Elemente eingebaut sind, die Gamification benötigt. Um spielerische Elemente so einzusetzen, dass sie beim Nutzer auch das Verlangen wecken, die gestellte Aufgabe so gut wie möglich zu erledigen, muss das Spiel oder die Anwendung spezifische Nutzererfahrungen generieren. Dies geschieht durch Spieldynamiken. Ein spezieller Countdown, der anzeigt, wieviel Zeit dem Spieler für die Erledigung der Aufgabe bleibt gehört ebenso dazu, wie das Prinzip der „Lottery“, um Kompetenzunterschiede bei den Spielern auszugleichen. Beim Entwurf von Gamification-Elementen muss zudem berücksichtigt werden,

dass nicht jeder Anwender mit den gleichen Prinzipien und Dynamiken zu motivieren ist. Die kann im schlechtesten Fall dazu führen, dass ein Teil der Anwender ihre Aufgaben sogar schlechter erledigt als zuvor, weil das Belohnungssystem nicht ihren inneren Motivationsstrategien entspricht. Eine Möglichkeit, Gamification und Bibliothek miteinander zu verknüpfen, ist „Lemontree - Librarygame“, auf das in Kapitel 4.2.3 näher eingegangen wird.

4 Gaming in Bibliotheken in Deutschland

Games und Gaming sind nicht nur in der Gesellschaft und Wirtschaft weit verbreitet, sie finden sich auch, neben allen anderen Medienformen, in vielen Bibliotheken in Deutschland. Genaue Statistiken, wie viele Bibliotheken Games in irgendeiner Form im Bestandsangebot haben, gibt es keine, da die Deutsche Bibliotheksstatistik diese unter dem Punkt „AV-Medien“ gemeinsam mit Videos, DVDs, Blu-ray-Discs erfasst und somit bisher keine getrennten Kennzahlen vorliegen. Berichte aus einzelnen Bibliotheken und Veröffentlichungen in den Fachmagazinen zeigen deutlich, dass Computerspiele in Bibliotheken eine immer stärkere Aufmerksamkeit erfahren. Die Angebote reichen vom reinen Verleihkonzept der Spiele selbst bis zu Veranstaltungsreihen für alle Altersgruppen.

Im Gegensatz zu allen anderen Medienformen, stellen Computer-/ Konsolenspiele nicht nur ein weiteres Medium dar, auf das die bisher erprobten Methoden und Veranstaltungskonzepte angewendet werden können. Computerspiele fordern von den Mitarbeitern in Bibliotheken neue Denk- und Handlungsstrategien, denn vor allem der reine Verleih der Datenträger ist kein auf Zukunft ausgerichtetes Konzept. Zum einen bedeutet ein Verleih der Spiele, dass die Bibliothek damit nur einen eingeschränkten Nutzerkreis bedienen kann, nämlich die Nutzer, die bereits eine Konsole oder ein passendes Endgerät zu Hause besitzen. Computerspiele werden so zu einem „Exklusiv-Medium“, und widersprechen in dieser Nutzungsform dem Konzept der Bibliotheken, freien Zugang zu Wissen durch freien Zugang zu den Medien zu schaffen. Zum anderen beschränkt sich der Markt der Computerspiele nicht auf den reinen Verkauf der physischen Datenträger, sondern wächst vor allem im Bereich der Download-Möglichkeiten stark an.

Im Jahr 2014 wurden bereits fast 50% aller Computerspiele in Form des Downloads angeboten (vgl. BIU, GfK, 2014). Für Bibliotheken zeigt sich hier ein großes Problem, denn diese Spiele sind für den Bestandaufbau und Verleih nicht nutzbar. Welchen Problemen sich Bibliotheken stellen müssen, die sich mit dem Thema Gaming beschäftigen, zeigt ein Bericht aus der Zentralbibliothek Bremen aus dem Jahr 2005.

Das Ziel der Bibliothek war es, mit dem Angebot der „MultiMediaSpielwiese“ einen Raum für Kinder und Jugendliche zu schaffen, wo sie an insgesamt 25 Computern wechselnde Spiele vor Ort testen konnten. Ein großes Problem war das fehlende Konzept, das zu Beginn des Projekts nicht vorlag und erst im Laufe des Projektzeitraums erarbeitet werden sollte. Zum einen sollte die Medienkompetenz gefördert werden, zum anderen wollte die Bibliothek aber auch ein Informationsangebot rund um das Thema schaffen.

Das Resultat des fehlenden Gesamtkonzepts war, dass sich viele Mitarbeiter durch mangelnde Informationsweitergabe und generelle Ablehnung des Mediums nicht mit dem Projekt identifizieren konnten. Eine Hilfestellung für Eltern, die dem Medium Computerspiel selbst kritisch gegenüberstehen, konnte so nur von einem Teil des Personals gegeben werden.

Ein zweiter Problempunkt war die Aufstellung der PCs im Bibliotheksraum. Durch den Andrang, den die Möglichkeit des freien Spielens generierte, fühlten sich andere Nutzer, aber auch die Spieler selbst gestört, obwohl das gemeinsame Spielen für die Teilnehmer im Vordergrund stand. Im Verlauf des Projekts wurden durch verschiedene Maßnahmen die oben angesprochenen Probleme minimiert: Veranstaltungen für Eltern und Mitarbeiter halfen, einen neuen Blick auf das Medium zu bekommen, dadurch sank auch die Ablehnung, die die Geräuschkulisse der Spieler erzeugte. Nach Ablauf des Projektzeitraums von zwei Jahren mussten viele der Angebote auf Grund der Personalsituation wieder eingeschränkt werden (vgl. Laudowicz, o. J.).

Viele der damals genannten Probleme existieren auch heute noch in Bibliotheken, denn vor allem die „Nicht-Spieler“ stehen dem Medium, ohne selbst je gespielt zu haben, kritisch gegenüber. Ein weiteres Problem ist die Tatsache, dass Computerspiele auch heute noch häufig als Medium für Kinder und Jugendliche

angesehen werden. Die Festlegung auf Kinder- und Jugendliche als Hauptzielgruppe ist verständlich, da die meisten Bibliotheken auch den Großteil ihrer analogen Veranstaltungsarbeit auf diese Zielgruppe ausgerichtet haben.

Die aktuellen Nutzerzahlen im Bereich der Computerspiele (s. Abb.1) zeigen aber, dass Bibliotheken mit einem Konzept, das auch erwachsene Spieler anspricht, eine große Zahl von Menschen erreichen könnten. Für diese Zielgruppe sind Bibliotheken mit ihrem bisherigen Angebot allerdings nicht relevant, da sie in vielen Dingen dem entgegenstehen, was die Gaming-Kultur mit ihren neuen Denk- und Arbeitsweisen ausmacht, da hier häufig Menschen arbeiten, die mit dem Medium Computerspiel und der Welt, die damit verknüpft ist, selbst keinerlei Berührungspunkte haben. Warum sollten Gamer in die Bibliothek gehen, wenn sie dort niemanden finden, der ihre Faszination versteht?

Robin Horn, Mitarbeiter der Fachstelle für öffentliche Bibliotheken in NRW, sieht drei strategische Ansätze, wie Gaming in Bibliotheken gelingen kann, stellt aber auch klar, dass vor allem der fachliche Diskurs zu diesem Thema immer noch zu wenig stattfindet. Neben dem Zugang zu Computerspielen durch Verleih und Spielmöglichkeiten vor Ort, sieht er Bibliotheken als idealen Ort, die Entwicklung der Konsolen und die damit verbundenen Spiele am Beispiel von Retro-Games (also Spielen, die nicht mehr auf den aktuellen Konsolen spielbar sind) zu demonstrieren. Im besten Fall hält eine Bibliothek auch die passenden Konsolen bereit, die auch heute noch gebraucht zu erwerben sind. Hierdurch wird die Bibliothek nicht nur Innovationsträger für die aktuellen Trends, sondern schafft auch eine Kommunikationsplattform, denn viele Erwachsene kennen die alten Konsolen noch aus ihrer Kindheit, so kann der intergenerative Dialog gestärkt und Vorurteile abgebaut werden.

Eine weitere Möglichkeit sieht er im inhaltlichen Zugang zu Computerspielen. Dieser kann aus Bezugsadressen für digitale Spiele bestehen, aber auch Veranstaltungen zu aktuellen, kontroversen Diskussionen sind denkbar. Zudem gibt es neben den eigentlichen Spielen häufig eine große Anzahl von Büchern, Filmen, Comics und Wikis, die auch dem „Nicht-Spieler“ einen Eindruck von der Kultur geben, in der sich Gamer bewegen. In diesem Bereich fällt aber auch die Kompetenz-Schulung der Mitarbeiter, im Hinblick auf Nutzung und Bedienung der an-

gebotenen Konsolen und Spiele, verknüpft mit einem Konzept, welches Leseförderung und Spielen verbindet. Mit Angeboten zum Thema „Casemodding“ – also dem Verändern der äußeren Erscheinungsform des PCs -, Veranstaltungen im Bereich „Cosplay“ und dem Erstellen von Videos, die die Spielstrategien erläutern (Let's play) bieten sich den Bibliotheken zusätzlich Möglichkeiten, einen kulturellen Zugang zum Thema zu schaffen (vgl. Horn, 2015, S. 104f).

Nicht alle Bibliotheken haben die Möglichkeit, auf Grund von räumlichen, personellen oder finanziellen Gegebenheiten all diese Ideen umzusetzen. Daher sollte zu Beginn der Überlegungen ein Konzept stehen, welches zur Bibliothek und den Mitarbeitern passt – nur wenn die Umsetzung authentisch erscheint, werden die Nutzer die Bibliothek als Gaming-Ort ernst nehmen können. Christoph Deeg, Berater und Speaker für Social-Media-Management, Gamification und Digitale Strategien, sieht dies als einen zentralen Punkt an, warum Gaming in Bibliotheken heute noch nicht oder nicht ausreichend funktioniert. Das Selbstverständnis vieler Einrichtungen basiert auf dem Medium Buch, diejenigen, die eine Affinität zu Büchern haben, fühlen sich in Bibliotheken ernst- und angenommen. Games hingegen sind selten gleichberechtigt mit Büchern, viele Mitarbeiter sehen in den Spielen eher eine Konkurrenz, allenfalls noch ein Lockmittel, um die Spieler auf dem Umweg der Angebote im Bereich des Gamings doch zum Lesen zu animieren. Ein weiterer Schwachpunkt ist seiner Ansicht nach die Festlegung auf die Zielgruppe der Kinder- und Jugendlichen, sowie der geringe Wissensstand der Mitarbeiter zu den Themen „Game Design“ und „Game Based Learning“. Seiner Ansicht nach hätten Bibliotheken hier die Möglichkeit, als Innovationsträger im Bildungsbereich zu agieren (vgl. Deeg, 2015, S. 106).

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass vor allem folgende Punkte für den erfolgreichen Einsatz von Computerspielen in der Bibliothek notwendig sind:

1. Der Einsatz von Computerspielen ist kein Projekt, das nach einem gewissen Zeitraum beendet wird. Die Aufnahme dieses Mediums in das Portfolio einer Bibliothek erfordert ein Konzept, das nicht nur die Erstanschaffung und Positionierung berücksichtigt, sondern auch die Überlegung einschließt, wie die anfallenden Aufgaben so verteilt werden, dass der langfristige Einsatz gesichert ist, auch wenn dies bedeutet, dass andere Arbei-

ten und Veranstaltungsformen neu überdacht werden müssen. Alle Aktivitäten rund um das Thema Gaming sollten mit den Bibliotheksangeboten vernetzt werden, Teil des regulären Konzepts der Bibliothek sein und nicht eine kurzzeitige Erweiterung.

2. Kennenlernen des Mediums durch eigenes Ausprobieren durch die Mitarbeiter, um nicht nur deren Medienkompetenz zu schulen, sondern vor allem, um allen Beteiligten ein Gefühl dafür zu geben, was das Medium Computerspiel so besonders macht und welche Mechanismen hier auf den Menschen wirken.
3. Ein Konzept, das über den Verleih von Spielen und gelegentliche Spielnachmittage hinausgeht. Hierzu gehören vor allem auch Veranstaltungen, die über das Medium informieren. Dies kann in Form von Beratungsgesprächen innerhalb der Öffnungszeiten stattfinden, aber auch Abendveranstaltungen müssen eingeplant werden, an denen die Teilnehmer nicht nur theoretisch, sondern auch praktisch das Medium kennen lernen.

Die wichtigste Grundlage ist aber die Authentizität, mit der das Thema vermittelt wird. Bibliotheken, deren Mitarbeiter nicht bereit sind, sich mit dem Medium und der damit verbundenen Kultur auseinander zu setzen, werden keine erfolgreiche Arbeit leisten können.

Voraussetzung hierfür ist vor allem ein Personalkonzept, dass die notwendige Man-Power bietet, die Gaming-Strategie langfristig und kontinuierlich umzusetzen. Im folgenden Kapitel sollen beispielhaft Strategien aus Beispielbibliotheken zeigen, wie Gaming erfolgreich in der Bibliotheksarbeit verankert werden kann.

4.1 Best-Practice-Beispiele im bibliothekarischen Gesamtkontext

Die Angebote der öffentlichen Bibliotheken in Deutschland zum Thema Gaming umfassen vielfältige Veranstaltungen, Vorträge und Themenabende. Beispielhaft sollen hier drei Bibliotheken vorgestellt werden, die ein umfassendes Konzept entwickelt haben und zum Teil außergewöhnliche Projekte realisiert haben.

4.1.1 Konzept der Stadtbibliothek Wolfsburg

Die Stadtbibliothek Wolfsburg ist eine Einrichtung mit einem Medienbestand von 260.736 ME und 10.814 aktiven Nutzern (Hochschulbibliothekszentrum des Landes NRW, 2014a) und hat bereits im Jahr 2009 mit Aktivitäten rund um das Thema „Gaming“ begonnen. Hierbei lag der Schwerpunkt zunächst auf der Teilnahme am „TOMMI“, dem Kindersoftwarepreis. Dieser wird seit 2002 auf der Frankfurter Buchmesse vergeben. Die Auswahl der Spiele erfolgt durch eine Fachjury, die Gewinner werden ausschließlich durch eine Kinderjury ausgewählt. In 12 Bibliotheken in Deutschland werden hierfür die nominierten Spiele getestet und bewertet.

Im Jahr 2011 folgten die ersten Spielenachmittage in der Bibliothek unter den Titeln „Konsolenspiele-Spaß“, „Gamingspaß“ und „Spielkonsolennachmittag“, diese wurden im Jahr 2012 ausgeweitet durch die „Gaming-Roadshow“ bei der diese Spielenachmittage auf alle Zweigstellen ausgeweitet wurden, mit dem Ziel, allen Kindern, die keine eigene Konsole zu Hause haben, Spielmöglichkeiten zu bieten.

Das größte Projekt startete im Jahr 2013: in Zusammenarbeit mit der Zukunftswerkstatt Kultur- und Wissensvermittlung e.V., EA (Electronic Arts), ESL (Electronic Sport League), DAI (Deutsch-Amerikanisches Institut Tübingen) und der US-Botschaft in Berlin wurde die Deutsch-Amerikanische Gaming-Liga gegründet. Mit weiteren 15 deutschen Bibliotheken und der Ann Arbour District Library startete das Spielturnier. In Wolfsburg wurde an vier Terminen der interne Gewinner ermittelt, der zum Deutschlandfinale antreten durfte, welches ebenfalls in der Stadtbibliothek Wolfsburg ausgetragen wurde. Gespielt wurde „Mario Kart“, ein Autorennspiel der Firma Nintendo. 16 deutsche Finalisten spielten um die ersten drei Plätze und somit um ein Ticket zum Finale nach Amerika. Das Finale wurde per Live-Stream übertragen.

Nicht nur die regionale Presse berichtete über das Event, auch überregional wurde die Veranstaltung wahrgenommen und sorgte somit für einen Imagegewinn für die Stadtbibliothek.

Im gleichen Jahr folgte ein weiteres, diesmal internes, Turnier mit dem Fußball-Klassiker „Fifa“. Als besonderes Highlight wurden Retrokonsolen in der Bibliothek zum Spielen der Klassiker aufgebaut. Die Idee kam von einem der Teilnehmer bei der Deutsch-Amerikanischen Gaming-Liga, der die gesamte Hard- und Software für den Tag und eine anschließende Ausstellung über die Entwicklung der Spielkonsolen zur Verfügung stellte.

In Zusammenarbeit mit dem Projektentwickler und Gamedesigner Kelvin Autenrieth war die Stadtbibliothek Ausrichter des Spielprojekts „Bibcraft“. Das Konzept vereint das digitale Spiel „Minecraft“ mit dem Spielprinzip der „Montagsmaler“ und schafft so nicht nur ein neues Spielerlebnis, sondern fördert auch die intergenerative Arbeit und lässt die Bibliothek zu einem Ort der Begegnung werden. Ausgehend von der Idee, dass Bibliotheken Menschen Erfahrungen bieten können, die sie zu Hause selbst nicht erzeugen können, hat Autenrieth das Projekt entwickelt und im Jahr 2013 in der Stadtbibliothek Wolfsburg mit begleitet. In seiner Vorstellung des Projekts bietet er ebenfalls Möglichkeiten für die Umsetzung in einem kleineren Rahmen und zeigt die Flexibilität des Systems auf (Autenrieth, 2014). Die dort erwähnte Idee, BibCraft als onlinebasiertes Spiel für viele Bibliotheken anzubieten wurde bisher nicht realisiert. Hier ist vor allem Bereitstellung und Wartung eines geeigneten Servers das Hauptproblem, da die meisten Bibliotheken in der Serverarchitektur ihrer Träger (zumeist der Kommunen) eingebunden sind (vgl. Nüstedt, Anhang zur E-Mail, 03.12.2015).

Diese Projekte zeigen, welche Möglichkeiten Gaming in Bibliotheken bietet, wenn die Vernetzung untereinander funktioniert, Stakeholder akquiriert werden und der Mut aufgebracht wird, etwas zu wagen. Die Stadtbibliothek Wolfsburg musste ihre Gaming-Aktivitäten auf Grund der hohen zeitlichen Belastung und der zu geringen Personalkapazität ab 2014 reduzieren, wie Uwe Nüstedt in einem persönlichen Gespräch auf einer Konferenz am 18.11.2015 in Lüneburg berichtete. Alle Gaming-Aktivitäten tragen jetzt das Logo „Let’s play together“, denn vor allem der intergenerative Gedanke soll weiter fortgeführt werden. Zusätzlich wurde die Zielgruppe der Senioren in das Gaming-Konzept integriert.

4.1.2 Die „Spielunke“ der Stadtbibliothek Neuss

Die Stadtbibliothek Neuss verfügt über einen Medienbestand von 189.300 ME sowie 10.922 aktive Entleiher (Hochschulbibliothekszentrum des Landes NRW, 2014b) und startete im Jahr 2015 mit der Umsetzung ihres Konzepts „Spielunke“ - die Möglichkeit der reinen Medienausleihe von Konsolenspielen bestand schon vorher. Zum Projektstart wurden 230 neue Titel für alle aktuellen Konsolen zur Erweiterung des Medienangebots angeschafft. Unter dem Namen „Spielunke“ ist ein neuer Gaming-Bereich entstanden, in dem eine XboxOne und eine Playstation 4 zur Benutzung vor Ort installiert sind. Seit der Eröffnung wurden die zum Spielen benötigten Controller bereits rund 1000 Mal entliehen und zeugen von der großen Resonanz des neuen Angebots. Hinzu kommen Tablets, die für die Nutzung in der Bücherei entliehen werden können. Auf Ihnen sind Spiele und Bilderbuch-Apps installiert, um Interessierten diese näher zu bringen. Auch der Raum der analogen Spiele wurde optisch durch eine Künstlerin aufgewertet.

Die spielerischen Angebote werden durch Veranstaltungen rund um den Themenkomplex Gaming erweitert: Ein Gaming-Club für Jugendliche ab 12 Jahren findet einmal monatlich statt. Hier besteht die Möglichkeit, auch USK 12 Titel zu testen, während der allgemeinen Öffnungszeiten sind die angebotenen Titel auf USK 0 und USK 6 Titel beschränkt. Workshops zum Thema „Vorlesen mit Apps“, sowie eine „Eltern-LAN“ und „Väter-gegen-Kinder- Turniere“ komplettieren das Angebot. In Kooperation mit einer Neusser Realschule fand ein Thementag für die 9. Klassen statt, bei dem mit Hilfe von Games die Themen Erster Weltkrieg, Gewalt und autoritäre Systeme beleuchtet werden sollten. Zur Auswahl standen analoge und digitale Spiele und Filme, sowie Bücher aus dem Bestand der Bibliothek. Die positive Resonanz der Schüler sorgte dafür, dass diese Veranstaltungsform in den Folgeschuljahren erneut angeboten werden soll. Eva Müller, Mitarbeiterin der Stadtbibliothek resümiert: „...dass die Erlebnishaftigkeit des Spielens eine sehr gute Ergänzung zum rein kognitiven Erfassen von (Unterrichts-)Stoff ist.“ (vgl. Müller, 2015, S. 110f). Die Kooperation mit Schulen gehört von jeher zu den Kernaufgaben der Bibliothek. Ein solches Projekt kann helfen, Vorurteile auf Seiten der Lehrerschaft abzubauen und neue Wege der Informationsvermittlung aufzuzeigen.

4.1.3 „Play-It“ in der Mediothek Krefeld

Die Mediothek Krefeld verfügt über einen Medienbestand von 194.114 Medien-einheiten und 13.171 aktive Benutzer (Hochschulbibliothekszen-trum des Landes NRW, 2014c). Im Medienangebot befinden sich seit langem Gesellschafts-, PC- und Konsolenspiele. 2014 startete ein Gaming-Projekt (Laufzeit 2 Jahre), wel-ches mit Bundesmitteln finanziert werden konnte. Sieben Mitarbeiter entwarfen ein Konzept, welches die bisher schwer zu erreichende Zielgruppe der 13-18jäh-rigen in den Mittelpunkt stellte und neben dem Aufbau einer flexiblen Gaming-Zone auch Veranstaltungen zum theoretischen Hintergrund und Spielangebote, die pädagogisch begleitet werden sollten enthielt. Die Mitarbeiter der Mediothek wurden zu Beginn durch zwei Schulungen in das Thema eingeführt. Zur Umset-zung wurden zunächst Spielekonsolen, Mobiliar und weitere Konsolenspiele an-geschafft.

Die Auftaktveranstaltung war der sogenannte „Play-It!“-Tag, der von 1.200 Besu-chern genutzt wurde. Außerhalb der regulären Öffnungszeiten (sonntags) wurde die Mediothek in ein großes Spielfeld verwandelt. Es gab ein Badmintonfeld, Plätze zum Schach-Spielen, einen Einblick in die Welt der Rollenspieler und die Präsentation der neuen Konsolen und der dazugehörigen Spiele.

Seit Herbst 2014 findet am ersten und dritten Dienstag im Monat ein betreuter Spielenachmittag mit einem pädagogisch erfahrenen Spielleiter statt, der eine Ergänzung zum freien Spielnachmittag darstellt. Einmal im Monat steht der „Gamingday“ unter einem bestimmten Thema, um möglichst die unterschiedli-chen Spielergruppen zu berücksichtigen. Eine Gruppe Jugendlicher im Alter von 12-15 Jahren wurde zu „Spieletestern“ ernannt, die nach den Vorgaben des „Spieleratgeber NRW“ und unter Leitung eines Lehramtsstudenten Konsolen-spiele bewertet. Die Ergebnisse werden auf den Webseiten des „Spieleratgeber NRW“ veröffentlicht.

In Kooperation mit dem „Spieleratgeber NRW“ wurden zwei Abendveranstaltun-gen für Eltern ins Leben gerufen, die neben einem Fachvortrag auch die Diskus-sion mit Jugendlichen beinhaltete. Ergänzt wurden diese Veranstaltungen durch eine „Eltern-LAN-Party“, bei der denen ganz praktische Spielerfahrungen gesam-melt werden konnten.

Bettina Schüren, Mitarbeiterin der Mediothek hofft, dass auch nach Ende der Projektlaufzeit, die bisherigen Angebote beibehalten und möglicher Weise erweitert werden können, um den Blickwinkel auf die Bibliothek als medialen Ort zu erweitern (vgl. Schüren, 2015, S. 108f).

Für Bibliotheken zeigt dieses Beispiel, dass die Aufforderung zum gemeinsamen Spielen, unabhängig von der Medienart, Menschen zusammenbringen kann und durch begleitende Angebote die Möglichkeit besteht, Vorurteile durch eigenes Ausprobieren abzubauen und so einen neuen Blick auf die Thematik zu erlangen.

4.2 Neue Ideen zur Nutzung von Gamification-Elementen

Wie Gamification erfolgreich in Bibliotheken gelingen kann, zeigen die folgenden Szenarien, die klassische Bibliotheksarbeit, z.B. wissenschaftliches Arbeiten und Datenbankrecherche, in den Kontext eines Spiels eingebettet haben oder einbetten können. Zwei der Beispiele zeigen Möglichkeiten auf, wie gut durchdachte Software helfen kann, Inhalte zu vermitteln, ohne im klassischen Sinn belehrend zu sein.

4.2.1 Zombies in der Stadtbibliothek Köln

Das bisherige Schulungskonzept der Stadtbibliothek Köln sah für Schüler der 10. Klassen ein 2,5-stündiges Methodentraining mit theoretischem Inhalt und praktischer Phase vor. Der größte Problempunkt war die Besuchszeit der Schulen, diese war häufig weit entfernt von den Facharbeiten, für die dieses Training die Grundlage bilden sollte. Die Motivation der Schüler war problematisch, da diese noch keinen Zusammenhang erkennen konnten, denn die Umsetzung der erlernten Kompetenzen lag noch zu weit entfernt.

Durch die Umstrukturierung der Trainingseinheit sollte vor allem die Motivation der Schüler erhöht werden - ohne Einbußen in der Informationsvermittlung. Ausgangspunkt für das neue Konzept war die Vorstellung einer Zombieapokalypse, die Köln erreicht hat und sich in Form einer Epidemie ausbreitet. Die Bibliothek war der einzig verbliebene, sichere Ort. Von hier aus sollten die Schüler

ihr Überleben so lange wie möglich sichern und in diesem Zusammenhang Informationen recherchieren. Nach einer gemeinsamen Themensammlung, suchten die Schüler zu ihrem gewählten Unterthema Informationen, die im Plenum vorgestellt wurden. Ein Schüler aus der Gruppe, die für Kommunikationsmöglichkeiten zuständig war, hielt alle Ergebnisse in Echtzeit bei Twitter fest und erlangte über diesen Kanal hilfreiche Tipps von Außenstehenden, die der Gruppe helfen wollten.

Bei den tiefergreifenden Recherchen mit Hilfe der Bibliothekskataloge und Datenbanken lag das Hauptaugenmerk auf der Relevanz der Informationen, wobei u.a. die Prüfseite www.wikibu.ch erläutert wurde, mit deren Hilfe Wikipedia-Artikel grob auf ihre Verlässlichkeit geprüft wurden. Besonders hilfreich waren die medizinischen Fachdatenbanken und statistischen Quellen im Hinblick auf die mögliche Eindämmung von Epidemien.

Die Stadtbibliothek war mit dem grundlegenden Konzept zufrieden, auch wenn sich, insbesondere von Seiten der Schüler, Verbesserungspotenzial zeigte. Ein Vorschlag bezog sich auf die Nachnutzbarkeit der Ergebnisse, die möglicherweise bei einem nächsten Termin direkt in einem Wiki festgehalten werden sollten, damit alle Gruppen untereinander darauf zugreifen können und Doppelrecherchen vermieden werden könnten. Die überwiegend positiven Rückmeldungen der Schüler zeigen, dass die Motivation, sich mit einem Thema intensiv auseinander zu setzen, deutlich höher ist, wenn der Weg der Zielerreichung mit Spaß verbunden ist. Einige kritische Stimmen bemängelten den wenig wissenschaftlichen Charakter des Themas. Grundlegend kann aber die theoretische Einführung in Datenbanken und weitere Hilfsmittel der Bibliothek mit jedem Thema erläutert werden (vgl. zu diesem Abschnitt Stadtbibliothek Köln, 2013a und Stadtbibliothek Köln, 2013b).

Dieser Ansatz bietet eine gute Einstiegsmöglichkeit für Bibliotheken, sich dem Thema Gamification zu nähern, da die eigentlichen Aufgaben auf „klassische“ Weise gelöst werden und lediglich der Rahmen gamifiziert wurde.

4.2.2 Actionbound / Biparcous

Bibliotheken nutzen im Rahmen von Führungen, v.a. für Kinder und Jugendliche, häufig die Methode der Büchereirallye. Anhand von Fragen werden die wichtigsten Regeln, das Ordnungssystem und die Grundlagen der Benutzung der Bibliothek spielerisch erarbeitet, vor allem im Rahmen von Klassenführungen. Die Motivation der Schüler hängt hier stark von der Umsetzung der Rallye und der eigenen Motivation der begleitenden Lehrkräfte ab.

Eine Möglichkeit, die Motivation zu steigern und die vermittelten Inhalte an die jeweilige Gruppe schnell und unkompliziert anpassen zu können, bietet die virtuelle, interaktive Schnitzeljagd-App „Actionbound“, welche auf der Frankfurter Buchmesse im Jahr 2015 mit der „Giga-Maus“ als bestes Lernspiel in der Kategorie „Kinder 10-13 Jahre“ ausgezeichnet wurde (Zwick, o. J.). Abseits des an vielen Schulen geltenden Handyverbots haben Schüler die Möglichkeit, alleine oder in Gruppen die Bibliothek auf neue Art und Weise kennen zu lernen.

Die App ist jedoch nicht nur zur Durchführung von Rallyes einsetzbar, auch für erwachsene Nutzer können Bibliotheken hiermit eine neue Form der Einführung in die Bibliotheksnutzung umsetzen.

Die Grundidee der Software besteht darin, dass Anbieter einer Rallye mit Hilfe der App ihre eigene, individuelle Rallye selbst online erstellen können und diese bei Bedarf verändert werden kann, somit entsteht ein einmaliges Spielerlebnis, welches auf die Bedürfnisse der Zielgruppe abgestimmt ist. Ähnliche Systeme, z.B. für Geocaching-Angebote, basieren auf GPS-Daten und sind daher für die Nutzung in Gebäuden ungeeignet. Actionbound bietet auch die Möglichkeit, Ziele mittels Geo-Daten oder Karten festzulegen, es ist jedoch nicht zwingend erforderlich. Ebenso wird auf dem Endgerät während der Erkundung des Bounds keine Internetverbindung benötigt, da sämtliche Inhalte beim Start der App geladen werden (vgl. Actionbound, o. J.a: FAQ). Actionbound ist für den schulischen und privaten Gebrauch kostenfrei, für gewerbliche Organisationen und Bildungseinrichtungen gelten besondere Konditionen (vgl. Actionbound, o. J.b: Anfrage einer Bildungslizenz). Bibliotheken in NRW haben die Möglichkeit, über die App „Bibparcours“ kosten- und lizenzfrei Themenrouten zu erstellen. Da beide Systeme in ihren Bedienelementen nahezu identisch sind, sollen die möglichen Einsatzgebiete im Folgenden anhand der App „Biparcours“ erläutert werden.

Zur Erstellung eines eigenen Parcours ist die einmalige Anmeldung auf der Internetseite <http://www.biparcours.de> erforderlich.

Zu Beginn werden der Titel des Parcours, der Spielmodus (Einzel- oder Gruppenparcours) sowie die Spielweise (lineare oder beliebige Abfolge der Fragen) festgelegt, danach folgen ein Titelbild, eine kurze Beschreibung des Parcours. Hier ist es auch möglich, bestimmte Kategorien und Tags zu vergeben, sowie Zeit und Länge des Parcours einzutragen.

Für die Aufgabenerstellung bieten sich folgende Möglichkeiten: Frage, Aufgabe, Ort finden, Code scannen, Umfrage und Turnier. Zusätzlich können noch reine Informationen zu der jeweiligen Station eingepflegt und Abschnitte festgelegt werden. Im weiteren Verlauf werden die konkreten Angaben zu den Stationen ergänzt und, falls gewünscht, Optionen zur Beantwortung der Frage oder Lösung der Aufgaben eingestellt, beispielsweise die Anzahl der Versuche, Punktabzüge bei falschen Antworten oder Fehlertoleranzen bei schriftlichen Antworten. Jede Station kann durch eigene Bilder, Videos, Musik oder Internetlinks ergänzt werden. Zur Lösung der Aufgaben können unterschiedliche Modi eingestellt werden: Lösungseingabe, Multiple Choice oder Zahl schätzen. Somit kann jeder Ersteller unterschiedliche Formate wählen und den Spielcharakter beeinflussen.

Die App bietet den Autoren des Parcours die Möglichkeit, die erspielten Ergebnisse einzusehen und mit Hilfe einer Auswertungsansicht Vergleichsergebnisse bei Gruppen-Parcours zu ermitteln.

Ein Beispiel, wie die App auch im Erwachsenenbereich eingesetzt werden kann, zeigt der Parcours „Herzlich Willkommen in der Stadt-Bücherei“, welcher im Jahr 2015 von der Stadtbücherei Hilden veröffentlicht wurde und einen Rundgang in Deutsch (leichte Sprache) und Englisch umsetzt (in der App unter dem Stichwort „Hilden“ zu finden). Grundsätzlich ist der Parcours als Einzelparcours ausgelegt, es gibt aber auch einen Team-Modus, bei dem mehrere Teams gegeneinander antreten können.

Zu Beginn wählen die Spieler ihre Sprache und starten den Parcours im 2. Stockwerk der Bibliothek. Nach einigen grundlegenden Erklärungen erfolgt die erste Aufgabe, bei der die Sprachlern-PCs und die dazugehörigen Angebote näher erläutert werden. Mit Hilfe von QR-Codes werden die Leser an die nächste Station geführt, bei der Medien zum Spracherwerb präsentiert werden. Weitere Stationen

erklären die Anmeldemodalitäten, das Medienangebot und die Ausleihkonditionen, welche mit Hilfe einer Liste in die richtige Reihenfolge gebracht werden müssen. Zum Abschluss gibt es Hinweise auf Veranstaltungen und weitere Angebote der Stadtbücherei.

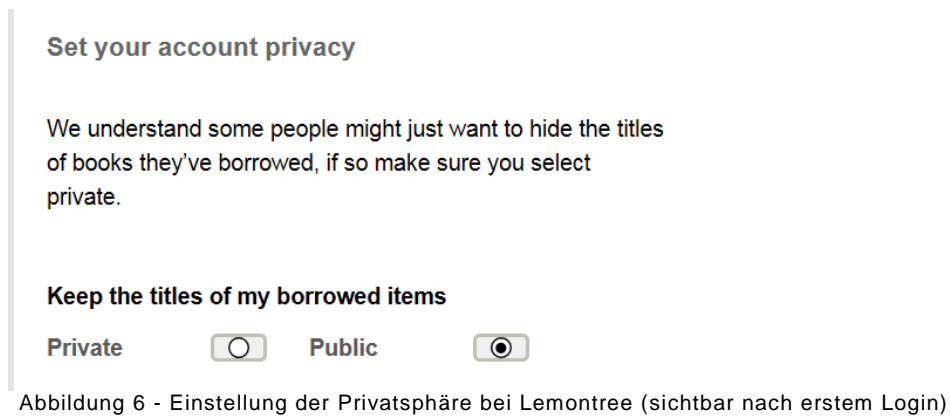
4.2.3 „Gamifizierte“ Nutzung der Bibliothek

Die Idee, Führungen oder Veranstaltungen mit Hilfe von Gamification-Elementen interessanter, spannender und reizvoller zu machen ist nur ein Teil der Möglichkeiten, die sich Bibliotheken durch dieses Thema bieten. Die Nutzung der Bibliothek ist bisher wenig spielerisch ausgerichtet, es gibt keine Rückmeldungen, dass das, was man getan hat, in irgendeiner Form Auswirkungen hat. Mit Hilfe geeigneter Software gäbe es in Bibliotheken die Chance, viele Abläufe attraktiver zu gestalten, Interaktionen zu fördern und die Nutzer an die Bibliothek zu binden. In Deutschland ist bisher noch keine Bibliothek so weit, dass die Nutzung der Bibliothek in einem Spielkonzept verarbeitet wird. Die Bücherhallen Hamburg arbeiten derzeit an einer Plattform, die genau dies ermöglichen soll. Die Nutzer erhalten, nachdem sie ihr Einverständnis zur Datenspeicherung gegeben haben, Punkte für die unterschiedlichsten Tätigkeiten (Leihen von Medien, Besuch der Zweigstellen, Teilnahme an Veranstaltungen u.v.m.) (vgl. Wiersch, Instinske, 2015). Da die Anbindung an die Bibliothekssoftware noch nicht abgeschlossen ist, soll an dieser Stelle die Umsetzung der Idee durch die Bibliothek der University of Huddersfield (West Yorkshire, United Kingdom) zur Verdeutlichung dienen (vgl. University of Huddersfield, o. J.).

Die Firma „Running in the halls limited“ entwickelte „Librarygame“ mit dem Ziel, eine Software für möglichst viele Bibliotheken zu schaffen, die mittels einer API-Schnittstelle an die jeweiligen Bibliothekssysteme gekoppelt werden kann. Hauptziel war es, den Nicht- bzw. Wenig-Nutzer der Bibliotheken einen neuen Anreiz zu bieten und das Image der Bibliothek zu verbessern.

Jeder Spieler muss sich zu Beginn mit seinen persönlichen Daten und der Angabe seiner „University Network ID“ anmelden und hat an dieser Stelle die Möglichkeit, selbst zu entscheiden, ob er seine entliehenen Bücher nicht nur in Summe, sondern auch mit Titel- und Autorendaten öffentlich sichtbar machen möchte (vgl. Abb. 6).

Direkt nach der Anmeldung wird dem Nutzer ein Fortschrittsbalken angezeigt, der die notwendige Anzahl der Punkte bis zur Erreichung des nächsten Levels abbildet (vgl. Abb. 7). Eine Verknüpfung der Aktivitäten mit dem eigenen Facebook-Konto ist möglich, aber nicht zwingend notwendig.



Ab diesem Zeitpunkt werden alle Aktivitäten des Spielers in Punkte umgewandelt: die Registrierung für das Spiel, die Ausleihe von Medien, die Nutzung von E-Ressourcen, der Besuch von Veranstaltungen u.v.m. Zusätzlich zu den Punkten gibt es bestimmte Erfolge, die mit einem Abzeichen belohnt werden.



Die gesammelten Punkte und Erfolge stellen eine Verknüpfung zur analogen Bibliotheksnutzung her, indem bestimmte Punkte für die Bezahlung von Kopien oder für eine Reduzierung von Gebühren verwendet werden können. Zusätzlich besteht die Gelegenheit der Kataloganreicherung durch die Nutzer durch eine – an das System von Amazon angelehnte – Bewertungsskala inkl. Rezensionsmöglichkeit.



Abbildung 8 - Werbemittel Lemontree / <http://eprints.hud.ac.uk/11938/2/WalshGamifyingpdf.pdf>

Um das neue System zu bewerben, wurden von der Universität Werbemittel erstellt, deren Nutzung bereits Auswirkungen auf das Punktekonto hatte (vgl. Abb. 8). Diese Art der Gamifizierung im Bibliotheksbetrieb kann die Interaktionen der Nutzer untereinander verstärken, die Attraktivität der Bibliothek steigern und dadurch neue Nutzer anziehen bzw. vorhandene Nutzer zur stärkeren Frequenzierung animieren. Durch die direkte Rückmeldung an die Nutzer und die Vergleichbarkeit mit Freunden und Kommilitonen motivieren sich die Nutzer gegenseitig, am Spiel weiter teilzunehmen und profitieren durch die Rezensionen der gelesenen Titel bei ihrer Recherchearbeit.

5 Konzeptentwicklung zur Verknüpfung analoger und digitaler Spielstrategien

Um Spielern ein einzigartiges Erlebnis zu bieten, welches sie in ihrer Umgebung zu Hause nicht erreichen können, sind die Verknüpfungen von digitalen und analogen Spielstrategien von Bedeutung. Die bereits erwähnte Quest2learn Schulform bietet diese Möglichkeit, indem sie Inhalte und Lebensrealität der Kinder und Jugendlichen miteinander verknüpft und so neues Lernen ermöglicht. Ein weiteres Beispiel, wie bestehende Inhalte mittels eines Spiels nicht nur neu erlebt, sondern auch direkt in die eigene Realität verändern können, ist die Umsetzung des Goethe Klassikers Faust durch das südkoreanische Game-Label Nolgong in Zusammenarbeit mit dem Goethe-Institut Korea. Für die Umsetzung wird nicht der Originaltext verwendet, sondern der Spieler selbst wird zum jungen Faust und muss sich immer neu entscheiden, ob der den Verlockungen Mephistos erliegen will. Um Reichtum zu erlangen, müssen hierbei „echte“ Facebook-

Freunde verkauft werden. Jede Entscheidung zieht z.T. weitreichende Konsequenzen nach sich und stellt universelle Fragen zu Wertvorstellungen in den Mittelpunkt (Goethe-Institut, 2015).

Für Bibliotheken bieten viele bereits bestehende Spiele die Möglichkeit, diese zu erweitern, umzubauen und so ein einzigartiges Spielerlebnis zu kreieren. Im Folgenden soll anhand der Verknüpfungsstrategie zwischen einem digitalen Spiel und analogen Elementen erläutert werden, wie diese Umsetzung möglich werden kann und die Bibliothek als Spielort ein Teil der Lebensrealität der Menschen werden kann. Als Grundlage wurde die App „HayDay“ gewählt, da es sich hierbei um ein Spiel für Smartphone/Tablets handelt und diese dauerhaft genutzte, aktuelle Medien darstellen und somit zur Lebensrealität der Menschen gehören. Das Spielprinzip der App ist leicht zu erlernen, so dass auch Spieler, die bisher noch keine eigene Farm haben, schnell und unkompliziert einsteigen können. Als kommerziell erfolgreiches Spiel bietet HayDay die Chance, Menschen mit dem Spielkonzept zu erreichen, die bisher wenig Berührungspunkte mit der Bibliothek haben. Ein weiterer Vorteil ist, dass die App nicht kontinuierlich gespielt werden muss, sondern auch längere Pausen keine direkt negativen Auswirkungen auf das Spielgeschehen haben. In den Bibliothekskontext lässt sich dieses Spiel gut einbauen, da es zum einen viele Elemente enthält, die auch analog umgesetzt werden können und zudem die Möglichkeit eröffnet, durch das Studium von „Let’s play Videos“ die Abläufe und Strategien zu erlernen und die eigene Recherche-Kompetenz zu erhöhen und sich in komplexen Systemen zurecht zu finden. Als internen Effekt ermöglicht HayDay, Mitarbeitern zu verdeutlichen, wie man mit dem Thema Gaming umgehen kann.

HayDay ist eine Farmsimulation und ein Online-Strategiespiel der finnischen Entwicklerfirma Supercell, das im Jahr 2012 erstmals veröffentlicht wurde. Das Spiel ist ausschließlich mit mobilen Endgeräten nutzbar und zählt zu den „social Games“, da es mit sozialen Netzwerken verknüpft werden kann, um bessere Ergebnisse zu erzielen und durch Interaktion im Spiel aufzusteigen.

5.1 Analyse des digitalen Spielablaufs

Der Spieler erhält zu Beginn nur ein einziges Stück Land, welches nach und nach mit Ställen für Tiere und Maschinen unterschiedlichster Art erweitert werden kann. Mit Hilfe von virtuellen Freunden und „Geschäftspartnern“ steigt man Level für Level auf. Neben der eigentlichen Farm gibt es in späteren Leveln die Erweiterungen „Fischteich“ und „Stadt“. Diese gelten als eigenständige Gebiete, werden aber für die Erfüllung der Farmaufgaben in jedem Fall benötigt. Michael Katkoff, Produktmanager von Supercell, zeigt in einer Grafik die grundlegende Schleife („core loop“), die dem Spiel zu Grunde liegt (vgl. Abb 7).

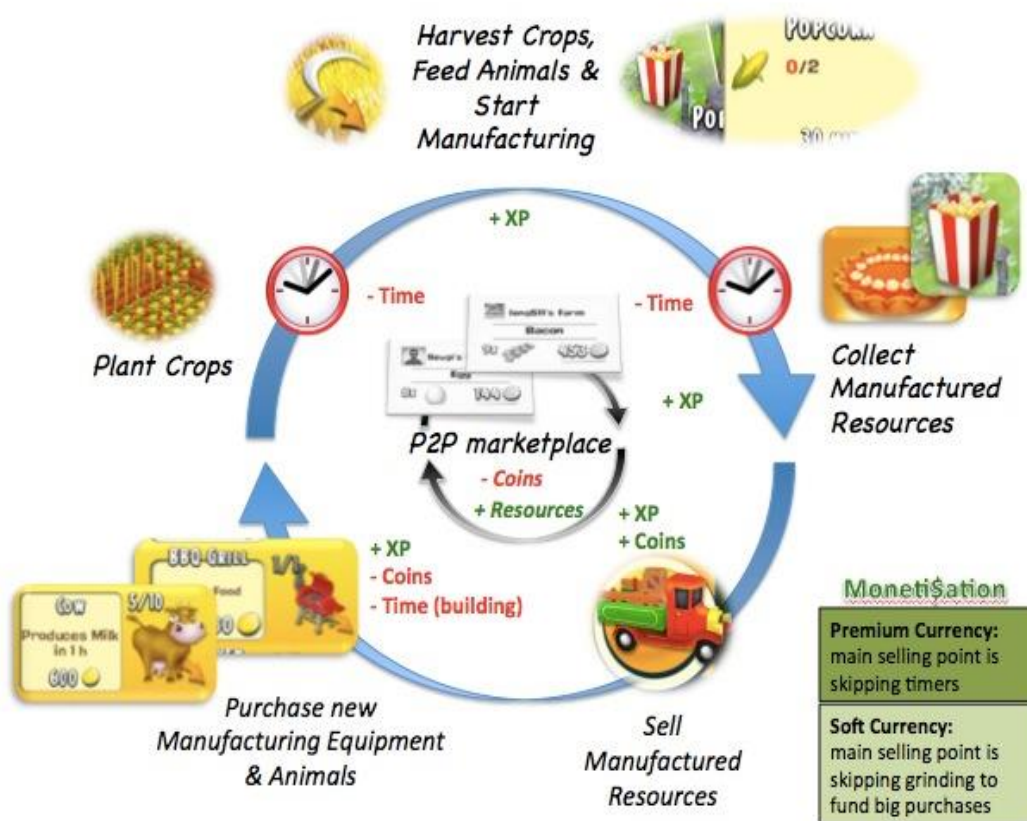


Abbildung 9 - Core-loop der Spiele-App "HayDay" / http://4.bp.blogspot.com/-SNjkXFno_4Y/UO1I6GfU56I/AAAAAAAAAwY/RiojULn-10c/s1600/core+loop.jpg

1. Durch das Säen und Ernten der Pflanzen erhält der Spieler Erfahrungspunkte (XP) und Zutaten für die Herstellung neuer Produkte.
2. Das Einsammeln der hergestellten Produkte gibt weitere XP.
3. Der Verkauf der Produkte lässt nicht nur die Erfahrungspunkte, sondern auch die virtuelle Währung steigen (Coins)
4. Das verdiente Geld kann in den Kauf neuer Tiere und Maschinen eingesetzt werden, dadurch vermindern sich zwar die Einnahmen, jeder Verkauf bringt aber neue XP mit sich

Während des gesamten Spielablaufs hat der Spieler die Möglichkeit, seine Waren an andere Spieler zu verkaufen und so weiteres Geld zu verdienen. Ab einem bestimmten Level kann der Spieler Mitglied einer Gemeinschaft werden und an sogenannten „Derbys“ teilnehmen. Hierbei muss jeder Spieler der Gemeinschaft bestimmte, vorgegebene Aufgaben lösen, um mit seinem Team eine möglichst hohe Wertung zu erzielen.

5.2 Umsetzung in der Bibliothek

Das nachfolgende Konzept bietet ein Grundgerüst, mit dessen Hilfe Bibliotheken, an ihre jeweiligen Gegebenheiten vor Ort angepasste, Spielstrategien entwickeln können. Die exakte Umsetzung der Zwischenstationen sowie die Bepunktung einzelner Aufgaben wird hier exemplarisch dargestellt.

Ziel ist es, Bibliotheken eine Arbeitsgrundlage zu liefern, mit deren Hilfe sie ihre bisherigen Aktivitäten im Gaming-Bereich ergänzen und ausbauen können.

Spielkonzept und Ablauf

Form: Multiplayer (in Abwandlung aber auch als Singleplayer spielbar), die Grundidee basiert auf den im Spiel stattfindenden Derbys (s.o.).

Ziel des Spiels: Sammeln von Zutaten für ein Rezept, welches am Ende live von den „Verliererteams“ für die Gewinner gekocht wird. Bibliotheken können an diesem Punkt ihre bereits bestehenden Kooperationspartner einbinden und deren Know-How nutzen. Zeitgleich könnten hier auch neue Partner gewonnen werden, die z.B. Räumlichkeiten zur Verfügung stellen und so für ihr eigenes Unternehmen werben können.

Vorbereitung: Um Spielern ohne eigenes mobiles Endgerät die Teilnahme zu ermöglichen, sollte die Bibliothek ein oder mehrere iPads oder vergleichbare Geräte vorhalten, auf denen jeweils eine aktive Farm installiert ist, an der die Teilnehmer gemeinsam arbeiten können. Sinnvoller Weise ist für jedes Team ein Gerät in der Bibliothek vorhanden, so dass alle Spieler eines Teams jederzeit an „ihrer“ Farm in der Bibliothek weiterarbeiten können.

Sofern Spieler mit einem eigenen Endgerät und ihrer persönlichen Farm teilnehmen, müssen die zu erfüllenden Aufgaben an das jeweilige Level der Spieler angepasst werden, dies bedeutet für die Bibliotheksmitarbeiter in der Vorbereitungsphase mehr Aufwand, um die Aufgaben so zu gestalten, dass vergleichbare und faire Punktverteilungen möglich sind.

Eine Lösung wäre es, dass die bereits erreichten Level auf den eigenen Farmen in Bonuspunkte umgerechnet werden, die dem Team gutgeschrieben werden. Somit wird ein zusätzlicher Anreiz geschaffen, für das eigene Team nicht nur auf der gemeinsamen Farm zu arbeiten, sondern zeitgleich im privaten Spiel Punkte zu erarbeiten. Die Leistungen auf der eigenen Farm können entweder durch Vorzeigen vor Ort oder einen Screenshot nachgewiesen werden. Um die Ergebnisse sauber zu erfassen, sollte für jeden Spieler ein Datenblatt angelegt werden, welches z.B. auf einem Blog zum Spiel innerhalb eines geschützten Bereichs für alle sichtbar ist, so dass jeder Spieler zu jeder Zeit seinen eigenen Fortschritt mit den anderen vergleichen kann.

Das Konzept ist als Multiplayer-Spiel ausgelegt, die Grundidee kann aber ebenso für Einzelspieler umgesetzt werden. Das Hauptziel des Spiels liegt in dem analogen Spielanteil, die digitale Variante dient zur Ergänzung und dem Erspielen von Sonderpunkten.

Jedes Team erhält zu Beginn einen leeren Kochtopf, der auf einer Landkarte angebracht wird, die den Weg zum Ziel symbolisiert. Die Reise steht unter dem Motto „Auf dem Weg zum perfekten Dinner“. Um die Zugehörigkeit der Spieler zum jeweiligen Team zu verdeutlichen, erhalten alle Teilnehmer einen Button mit ihrem Namen. Im weiteren Verlauf des Spiels können, je nach Level-Aufstieg, weitere Buttons hinzugewonnen werden, die den Fortschritt des Spielers nach außen sichtbar machen.

Bereits die Anmeldung zum Spiel ergibt erste Punkte für die Teilnehmer. Jeder Spieler erhält nach Erreichen der ersten Punkte im digitalen Spiel Samentütchen ohne Aufschrift mit der Aufgabe, die Samen auszusäen und die fertige Pflanze in der Bibliothek abzugeben. Es gibt keine Hinweise, um welche Pflanze es sich handelt, in einem Buch der Bibliothek sind aber QR-Codes hinterlegt, die Tipps zur Pflanzenaufzucht enthalten. Das Team muss mindestens eine Pflanze pro Spieler aufziehen. Wie viele Punkte zum Erreichen der jeweiligen nächsten Station notwendig sind, hängt u.a. davon ab, in welchen Levels sich die teilnehmenden Spieler in ihren eigenen Spielen befinden.

Wenn die Pflanzen des Teams komplett sind, erhält das Team das Rezept, für das sie weitere Zutaten sammeln müssen. Aufgrund der unterschiedlichen Wachstumszeiten werden alle weiteren Zutaten als Bildkarte ausgegeben, die in das Teamrezept eingeklebt werden. Die Zutaten können durch die Lösung bestimmter Aufgaben in der Bibliothek bzw. das Erreichen bestimmter Ziele im digitalen Spiel gefunden werden. Hier bietet sich die Verknüpfung mit der bereits erwähnten App „Biparcours/Actionbound“ an, mit deren Hilfe die Zutaten erspielt werden können, sei es durch das Lösen von Quizfragen rund um die Pflanzen oder durch das Auffinden und Fotografieren bestimmter QR-Codes, die im Bibliotheksraum versteckt sind.

Einmal wöchentlich gibt es die Möglichkeit, eine Schatzkiste zu finden, die Bonuspunkte oder Zutaten enthält. Dies wird im Blog angekündigt und durch ein Schild in der Bibliothek sichtbar gemacht. Mit Hilfe der Schatzkiste erhält das Team zusätzliche Güter, die bei einem einmal wöchentlich stattfindenden „Markt“ in der Bibliothek mit den anderen Teams getauscht werden können.

Alle Fortschritte der Teams werden zusätzlich zur Kenntlichmachung auf der Landkarte in einem Blog vermerkt, auf den alle Spieler auch von außen zugreifen können und so sehen, wie viele Zutaten/Punkte ihnen noch fehlen. Das Team, welches als Erstes alle Zutaten zusammen hat, meldet sich komplett in der Bibliothek, wo geprüft wird, ob auch tatsächlich alle Aufgaben erledigt wurden. Ab diesem Zeitpunkt werden die anderen Teams informiert und erhalten ihre Aufgaben, die sie für das Siegerteam am Abschlusstag erledigten müssen.

Alle Mitspieler erhalten am Abschlusstag eine Urkunde und bereiten gemeinsam mit den Helfern das Gericht zu.

6 Fazit

Gaming in Bibliotheken ist mehr als das reine Verleihgeschäft und bedeutet in weiten Teilen neue Formen der Arbeit und die Einlassung auf eine Kultur, die sich vielen Bibliotheksmitarbeitern nicht auf den ersten Blick erschließt. Erfolgreiche Arbeit mit Computerspielen in Bibliotheken setzt vor allem Authentizität seitens der Mitarbeiter voraus, denn nur so wird sichergestellt, dass Nutzer in ihrer Lebensrealität ernst genommen werden. Dies kann bedeuten, dass die Mitarbeiter einen Rollenwechsel vollziehen müssen und sich selbst nicht auf der Seite des „Wissenden“, sondern auf der des „Lernenden“ wiederfinden und von Experten gleich welchen Alters, Unterstützung und Hilfe annehmen können. Kein Bibliotheksmitarbeiter muss alle Spiele kennen und selbst zum Zocker werden, aber die Offenheit gegenüber der Technik und dem Spielkosmos mit all seinen Lernmöglichkeiten sind Grundvoraussetzungen, damit die Bibliotheken eine Chance zu haben, als kompetente und attraktive Spielort wahrgenommen zu werden.

Literaturverzeichnis

- Actionbound (o. J.a): „Actionbound – Anfrage einer Bildungslizenz“. Abgerufen am 28.12.2015a von <https://de.actionbound.com/offer/new>
- Actinbound (o. J.b): „Actionbound – FAQ – Fragen und Antworten“. Abgerufen am 28.12.2015b von <https://de.actionbound.com/faq>
- Autenrieth, Kevin (2014): „BibCraft | Stiftung Digitale Spielekultur“. Abgerufen am 28.12.2015 von <http://stiftung-digitale-spielekultur.de/artikel/bibcraft>
- BIU; GfK (Hrsg.) (2014): „Making Games : Verteilung des Absatzes von Computer- und Videospielen nach Vertriebsweg von 2009 - 2014“. Abgerufen am 01.12.2015 von <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/4271/umfrage/verteilung-verkaufter-computer-und-videospiele-in-deutschland-nach-vertriebsweg/>
- Bresges, André; Heine, Sandra; Franke, Lina; u. a. (o.J.): „IPads an Kölner Schulen“. Abgerufen am 12.12.2015 von <http://kups.ub.uni-koeln.de/6113/>
- Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (Hrsg.) (2014): „Jahresbericht der Computer- und Videospielebranche in Deutschland 2014“. Abgerufen am 01.12.2015 von http://www.biu-online.de/fileadmin/user_upload/bilder/presse/Jahresreport_Games_2014/BIU_Jahresreport_Computer-_und_Videospielbranche_in_Deutschland_2014.pdf
- Csikszentmihályi, Mihály (1985): *Das Flow-Erlebnis. Jenseits von Angst und Langeweile: im Tun aufgehen*. Stuttgart: Klett-Cotta. ISBN 3-608-95338-8
- Deeg, Christoph (2014): *Gaming in Bibliotheken*. Berlin/Boston: de Gruyter. ISBN: 978-3-11-039591-4
- Deeg, Christoph (2015): „Warum Gaming in Bibliotheken noch nicht funktioniert“. In: *ProLibris*. 20 (3), S. 106.
- Gee, James Paul (2007): *What video games have to teach us about learning and literacy*. Rev. and updated ed. Basingstoke: Palgrave Macmillan. ISBN: 978-1-4039-8453-1
- Goethe-Institut (2015): „Being Faust - Enter Mephisto - Projekt - Goethe-Institut“. Abgerufen am 28.12.2015 von <http://www.goethe.de/ins/kr/seo/prj/fau/ueb/deindex.htm>
- Herodot (1971): *Historien*. Dt. Gesamtausg., 4. Aufl. Stuttgart: Kröner. — ISBN: 3-520-22404-6

- Hochschulbibliothekszenrum des Landes NRW (2014a): „DBS - Ausgewählte Daten des aktuellen Fragebogens 2014 für die Stadtbibliothek Wolfsburg : DBS-ID AH351“. *DBS - Deutsche Bibliotheksstatistik*. Abgerufen am 28.12.2015 von <http://www.bibliotheksstatistik.de/eingabe/dynrep/adrbrowser/adrbrowser.php?inr=AH351>
- Hochschulbibliothekszenrum des Landes NRW (2014b): „DBS - Ausgewählte Daten des aktuellen Fragebogens 2014 für die Stadtbibliothek Neuss : DBS-ID AD217“. Abgerufen am 28.12.2015 von <http://www.bibliotheksstatistik.de/eingabe/dynrep/adrbrowser/adrbrowser.php?inr=AD217>
- Hochschulbibliothekszenrum des Landes NRW (2014c): „DBS - Ausgewählte Daten des aktuellen Fragebogens 2014 für die Mediothek Krefeld : DBS-ID AD072“. Abgerufen am 28.12.2015 von <http://www.bibliotheksstatistik.de/eingabe/dynrep/adrbrowser/adrbrowser.php?inr=AD072>
- Horn, Robin (2015): „Die wollen nur spielen? Zielorientierte Gamingkonzepte in öffentlichen Bibliotheken“. In: *ProLibris*. 20 (3), S. 102 – 105
- Huizinga, Johan (2013): *Homo ludens - vom Ursprung der Kultur im Spiel*. 24. Aufl. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt (Rowohlts Enzyklopädie). — ISBN: 978-3-499-55435-3
- Johnson, Steven (2006): *Neue Intelligenz : warum wir durch Computerspiele und TV klüger werden*. 1. Aufl. Köln: Kiepenheuer & Witsch. — ISBN: 978-3-462-03663-3
- Klopfer, Eric; Osterweil, Scot; Salen, Katie (2009): „Moving learning games forward- opstacles, opportunities & openness“. Abgerufen am 20.12.2015 von http://education.mit.edu/wp-content/uploads/2015/01/MovingLearningGamesForward_EdArcade.pdf
- Laudowicz, Edith (o. J.): „Computerspiele in der Bibliothek - Spieleratgeber NRW“. *Spieleratgeber NRW*. Abgerufen am 20.12.2015 von <http://www.spieleratgeber-nrw.de/site.1657.de.1.html>
- McGonigal, Jane (2012): *Besser als die Wirklichkeit! : warum wir von Computerspielen profitieren und wie sie die Welt verändern*. München: Heyne. ISBN: 978-3-453-16781-0
- Mößle, Thomas; Kleimann, Matthias (2009): „Machen Computerspiele gewaltbereit?“. In: *Kinderärztliche Praxis*. 9 (2009), S. 36–41
- Müller, Eva (2015): „Die „Spielunke“ - Gaming in der Stadtbibliothek Neuss“. In: *ProLibris*. 20 (3), S. 110–111
- Neiburger, Eli (2013): *Neue Spiele, neues Lernen, neue Bibliotheken*. Zukunftswerkstatt. Abgerufen am 20.12.2015 von <https://vimeo.com/60248907>
- Pelka, Johannes (2011): „Geschichte der Computerspiele – wiki.computerspielschule.net“. *Wiki Computerspielschule*. Abgerufen am 04.12.2015 von http://wiki.computerspielschule.net/index.php/Geschichte_der_Computerspiele

- Prensky, Marc (2006): *Don't bother me Mom - I'm learning! how computer and video games are preparing your kids for twenty-first century success - and how you can help!* 1st ed. St. Paul, MN: Paragon House (Parenting, computers, education). — ISBN: 978-1-55778-858-0
- Quest to Learn (o. J.): „About Q2L“. *Quest to Learn (Q2L) - Middle School and High School*. Abgerufen am 28.12.2015a von <http://www.q2l.org/about/>
- Richard, Birgit (2001): „Exkurs: Geschichte und Entwicklung der Computerspiele“. Abgerufen am 04.12.2015 von <http://birgitrichard.de/projekt/fsge-senco.html>
- Ritterfeld, U.; Weber, R. (2006): „Video Games for Entertainment and Education“. In: *Playing Video Games. Motives, Responses and Consequences*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, S. 399–413.
- Schüren, Bettina (2015): „„Play it!“ - Das Gaming-Angebot der Mediothek Krefeld“. In: *ProLibris*. 20 (3), S. 108–109.
- Stadtbibliothek Köln (2013a): „Zombies in Köln“. *Die Stadtbibliothek Köln bloggt*. Abgerufen am 28.12.2015 von <https://stadtbibliothekkoeln.wordpress.com/2013/07/18/zombies-in-koln-2/>
- Stadtbibliothek Köln (2013b): „Zombies - ein Nachtrag“. *Die Stadtbibliothek Köln bloggt*. Abgerufen am 28.12.2015 von <https://stadtbibliothekkoeln.wordpress.com/2013/07/19/zombies-ein-nachtrag/>
- Stampfl, Nora S. (2012): *Die verspielte Gesellschaft - Gamification oder Leben im Zeitalter des Computerspiels*. 1. Aufl. Hannover: Heise Zeitschriften Verl. — ISBN 978-3-936931-77-8
- Suits, Bernard (1978): *The grasshopper: games, life, and Utopia*. Toronto; Buffalo: University of Toronto Press. — ISBN: 978-0-8020-2301-8
- Sutton-Smith, Brian (2001): *The Ambiguity of Play*. Cambridge: Harvard University Press. — ISBN 978-0-674005-81-5
- University of Huddersfield (o. J.): „Lemontree - University of Huddersfield“. *Lemontree Beta*. Abgerufen am 28.12.2015 von <https://library.hud.ac.uk/lemontree/about.php>
- Wiersch, Sascha; Instinske, Sven (2015): „Gamification bei den Bücherhallen Hamburg“. Abgerufen am 20.12.2015 von <https://opus4.kobv.de/opus4-bib-info/frontdoor/index/index/docId/1900>
- Zwick, Simon (o. J.): „Actionbound – Actionbound mit GIGA-Maus ausgezeichnet“. *Actionbound*. Abgerufen am 28.12.2015 von <https://de.actionbound.com/blog/561e49c5437cfb1c1b000045>

Eidesstattliche Erklärung

Hiermit erkläre ich an Eides statt, dass ich die eingereichte Bachelorarbeit selbständig und ohne fremde Hilfe verfasst, andere als die von mir angegebenen Quellen und Hilfsmittel nicht benutzt und die den benutzten Werken wörtlich oder inhaltlich entnommenen Stellen als solche kenntlich gemacht habe.

Ort, Datum

Unterschrift

ANLAGEN

Anlage 1: Anhang zur E-Mail Nüstedt (2015)

Anlage 1

Anhang zur E-Mail Nüstedt (2015)

Der Text der eigentlichen Mail wird aufgrund persönlichen Inhalts nicht wiedergegeben, alle für die Arbeit relevanten Daten befinden sich im Anhang der Mail.

E-Mail von Herrn Uwe Nüstedt, Stadtbibliothek Wolfsburg

Titel: Bachelor-Arbeit / Daten Wolfsburg

Gaming- Veranstaltungen durchschnittlich (2014 / 2015): / Stand: 3.12.15

Geschichte:

TOMMI 2009 bis 2015

2011 / 2012: einzelne **Gaming- Nachmittage** im gesamten Bibliothekssystem für Kinder, Jugendliche und Erwachsene: „*Konsolenspiele-Spaß*“, „*Gamingspaß*“, „*Spielekonsolen-Nachmittag*“

2012: **Gaming-Roadshow** durch Zweigstellen und Schulbibliotheken

2012 / 2013 „**Deutsch-Amerikanische Gamingliga**“ mit Zukunftswerkstatt Kultur- und Wissensvermittlung e.V., EA (Electronic Arts), ESL (Electronic Sport League), DAI (Deutsch-Amerikanisches Institut Tübingen), US-Botschaft in Berlin

2013, 12.-14.April: „**Deutsch-Amerikanische Gamingliga**“ / **Deutschlandfinale in der Stadtbibliothek Wolfsburg**

2013, Pfingsten: „**Deutsch-Amerikanische Gamingliga**“ / **Finale in der Ann-Arbor-District-Library (USA)**

2013, Juni: „**FIFA 13- Turnier mit Retrogaming**“

2013 Minecraft:

„**BiblioCraft – der Gamingserver der Stadtbibliothek**“ (Projekt nicht zu Ende geführt)

„**BibCraft**“ – **Da staunst Du Bauklötze**“ (Minecraft-Wettbewerb auf der Grundlage von Montagsmaler, Konzept: Kelvin Autenrieth)

2014: Minecraft

„**Minecraft-Olympics – Minecraft- Wettbewerb mit unterschiedlichen Disziplinen (Sprinten, Bogenschießen etc.)**“

2014: seit April monatlich „**Let's play together**“ - Gaming für Jung und Alt

2014: „Gaming unterwegs“:

Workshop für Seniorenleiter auf dem Seniorenleitertag Wolfsburg

Workshop während des Schulmedientages in Wolfsburg

2015:

„Gaming für Jung und Alt“ im Mehrgenerationenhaus

Gaming – Angebot Seniorengruppen / Kirchengemeinden

Konsolen:

Wii: 6

WiiU: 3

PS Vita: 1

PS3: 1

PS4: 2

XBox 360: 2

XBoxOne: 1

Nintendo 3 DS: 4

Nintendo 3DS XL: 1

etc.

Gaming- Veranstaltungen aus 2013 / 2014 / 2015 durchschnittlich ermittelt: 12 Veranstaltungen jährlich